■情報デザイン学科

専門科目

◆「前期集中」は後期科目とあわせて３月に成績が確定します。

コード	授業科目の名称	履修可能年次	単位数 必修	単位数 選択	開講曜日講時			担当	教室	備考
701701	コンピュータ演習	1		2	集中	8/30~9/4	1･2･3･4	中西	NA310b	２回生以上教職課程受講者対象
311701	情報デザインＩＡ	1		4	前期	水	1･2･3･4	A：金谷　B：吉羽	NA301	コミュニケーションデザイン、イラストレーションコース対象
311702	情報デザインＩＢ	1		4	前期	水	1･2･3･4	A、B共通：丹羽･太木･丸井･山本	NA302	映像メディア、プランニングディレクション、先端アートコース対象
311703	情報デザインⅡA	1		4	後期	水	1･2･3･4	A：金谷　B：吉羽	NA301	コミュニケーションデザイン、イラストレーションコース対象
311704	情報デザインⅡB	1		4	後期	水	1･2･3･4	A、B共通：丸井･山本	NA302	映像メディア、プランニングディレクション、先端アートコース対象
511701	情報デザイン概論Ⅰ	1		2	前期	金	1	佐藤博	NA413	
511702	情報デザイン概論Ⅱ	1		2	後期	金	1	藤本	NA413	
411701	デザイン基礎A	1	4		通年	木	1･2	佐藤淳	NA301	コミュニケーションデザインコース対象
431701	デザイン基礎B	1	4		通年	木	3･4	都築	NA401	イラストレーションコース対象
411702	デザイン基礎C	1	4		通年	木	1･2	榎本･見増	NA305	プランニングディレクションコース対象
431702	デザイン基礎D	1	4		通年	木	3･4	李･川合･大西･宇川･中山博･古後	B31a	映像メディアコース対象
431703	デザイン基礎E	1	4		通年	木	3･4	根之木	B36	先端アートコース対象
521701	メディア技法論ＩＡ	1		2	前期	金	2	小栢･呉･高橋･瀬在	NA306a 他	コミュニケーションデザイン･プランニングディレクション･先端アートコース対象
521702	メディア技法論ⅡA	1		2	後期	金	2	小栢･呉･高橋･瀬在	NA306a 他	コミュニケーションデザイン･プランニングディレクション･先端アートコース対象
531701	メディア技法基礎ＩＡ	1		2	前期	金	3･4	小栢･呉･高橋･瀬在	NA306a 他	コミュニケーションデザイン･プランニングディレクション･先端アートコース対象
531702	メディア技法基礎ⅡA	1		2	後期	金	3･4	小栢･呉･高橋･瀬在	NA306a 他	コミュニケーションデザイン･プランニングディレクション･先端アートコース対象
521703	メディア技法論ＩＢ	1		2	前期	金	2	中山･寺田･長谷川･西口	B31b	イラストレーションコース対象
521704	メディア技法論ⅡB	1		2	後期	金	2	中山･寺田･長谷川	B31b	イラストレーションコース対象
531703	メディア技法基礎ＩＢ	1		2	前期	金	3･4	中山･寺田･長谷川･西口	B31b	イラストレーションコース対象
531704	メディア技法基礎ⅡB	1		2	後期	金	3･4	中山･寺田･長谷川	B31b	イラストレーションコース対象
521705	メディア技法論ＩＣ	1		2	前期	金	2	李･中山博･古後	B31a	映像メディアコース対象
521706	メディア技法論ⅡC	1		2	後期	金	2	川合･大西･宇川	B31a	映像メディアコース対象
531705	メディア技法基礎ＩＣ	1		2	前期	金	3･4	李･中山博･古後	B31a	映像メディアコース対象
531706	メディア技法基礎ⅡC	1		2	後期	金	3･4	川合･大西･宇川	B31a	映像メディアコース対象
411703	情報編集基礎A	2		4	通年	木	1･2	前期 丸井･後期 井垣	NA303	コミュニケーションデザインコース対象
411704	情報編集基礎B	2		4	通年	木	1･2	都築･カワヒロ	B32	イラストレーションコース対象
511703	情報編集基礎C	2		4	通年	金	1･2	鈴木	NA310a	プランニングディレクションコース対象
411705	情報編集基礎D	2		4	通年	木	1･2	河野･四方	B22a 他	映像メディアコース対象
431704	情報編集基礎E	2		4	通年	木	3･4	河野	B33	先端アートコース対象
511704	情報デザインⅢA	2		4	前期	金	1･2･3･4	服部 他	NA301	コミュニケーションデザインコース対象
511705	情報デザインⅣA	2		4	後期	金	1･2･3･4	服部 他	NA301	コミュニケーションデザインコース対象
511706	情報デザインⅢB	2		4	前期	金	1･2･3･4	岸	B32, B25	イラストレーションコース対象
511707	情報デザインⅣB	2		4	後期	金	1･2･3･4	岸	B32, B25	イラストレーションコース対象
511708	情報デザインⅢC	2		4	前期	金	1･2･3･4	相原	B35	イラストレーションコース対象
511709	情報デザインⅣC	2		4	後期	金	1･2･3･4	相原	B35	イラストレーションコース対象
521707	情報デザインⅢD	2		4	前期	金	2･3･4･5	松井	B15	イラストレーションコース対象
521709	情報デザインⅣD	2		4	後期	金	2･3･4･5	松井	B15	イラストレーションコース･映像メディアコース対象
411706	情報デザインⅢE	2		4	前期	木	1･2･3･4	藤原･安藤	NA310a	プランニングディレクションコース対象
411707	情報デザインⅣE	2		4	後期	木	1･2･3･4	藤原･安藤	NA310a	プランニングディレクションコース対象
511718	情報デザインⅢF	2		4	前期	金	2･3･4･5	李･古後	B22a 他	映像メディアコース対象
511712	情報デザインⅣF	2		4	後期	金	1･2･3･4	岡村	B22a 他	映像メディアコース対象
511710	情報デザインⅢG	2		4	前期	金	1･2･3･4	ヤノベ･矢津	B33	先端アートコース対象
511711	情報デザインⅣG	2		4	後期	金	1･2･3･4	ヤノベ･矢津	B33	先端アートコース対象
331701	情報編集論Ⅰ	2		4	前期	水	3･4	榎本 ほか特別講師	NA401	
331702	情報編集論Ⅱ	2		4	後期	水	3･4	榎本 ほか特別講師	NA401	
351701	専門英語	2		2	後期	水	5	Luong	NA404	
431705	表現基礎A	2	4		通年	木	3･4	佐藤淳･中田	NA303	コミュニケーションデザインコース対象
431706	表現基礎B	2	4		通年	木	3･4	中山･長谷川	B32	イラストレーションコース対象
311705	表現基礎C	2	4		通年	水	1･2	垂水	NA310a	プランニングディレクションコース対象
431707	表現基礎D	2	4		通年	木	3･4	李･川崎	B22a	映像メディアコース対象
411708	表現基礎E	2	4		通年	木	1･2	根之木	B33	先端アートコース対象
411709	情報デザインⅤA	3		4	前期	木	1･2･3･4	丸井･平山	NA309a	コミュニケーションデザインコース対象
411710	情報デザインⅥA	3		4	後期	木	1･2･3･4	佐藤淳･平山	NA309a	コミュニケーションデザインコース対象

コード	授業科目の名称	履修可能年次	単位数 必修	単位数 選択	開講曜日講時			担当	教室	備考
411711	情報デザインⅤB	3		4	前期	木	1･2･3･4	田名網･抜水	NA309b	イラストレーションコース対象
411712	情報デザインⅥB	3		4	後期	木	1･2･3･4	田名網･抜水	NA309b	イラストレーションコース対象
411713	情報デザインⅤC	3		4	前期	木	1･2･3･4	大西･白組(島村)	B15	イラストレーションコース･映像メディアコース対象
411714	情報デザインⅥC	3		4	後期	木	1･2･3･4	大西･白組(島村)	B15	イラストレーションコース･映像メディアコース対象
411715	情報デザインⅤD	3		4	前期	木	1･2･3･4	榎本･垂水･秋元･酒井	NA310b	プランニングディレクションコース対象
411716	情報デザインⅥD	3		4	後期	木	1･2･3･4	榎本･垂水･秋元･酒井	NA310b	プランニングディレクションコース対象
411717	情報デザインⅤE	3		4	前期	木	1･2･3･4	平野･武村	B22b	映像メディアコース対象
411718	情報デザインⅥE	3		4	後期	木	1･2･3･4	川合	B22b	映像メディアコース対象
411719	情報デザインⅤF	3		4	前期	木	1･2･3･4	疋田･石川･高橋匡	B38	先端アートコース対象
411720	情報デザインⅥF	3		4	後期	木	1･2･3･4	疋田･石川･高橋匡	B38	先端アートコース対象
511713	総合計画ⅠA	3	4		通年	金	1･2	中田	NA309a	コミュニケーションデザインコース対象
511714	総合計画ⅠB	3	4		通年	金	1･2	中山･佐藤博	NA309b	イラストレーションコース対象
511715	総合計画ⅠC	3	4		通年	金	1･2	藤原	NA310b	プランニングディレクションコース対象
511716	総合計画ⅠD	3	4		通年	金	1･2	平山･川合･李･大西･中山博･平間	B22b	映像メディアコース対象
511717	総合計画ⅠE	3	4		通年	金	1･2	疋田	B37	先端アートコース対象
701702	総合計画ⅡA	3		4	集中			中田		コミュニケーションデザインコース対象
701703	総合計画ⅡB	3		4	集中			中山･佐藤博		イラストレーションコース対象
701704	総合計画ⅡC	3		4	集中			藤原		プランニングディレクションコース対象
701705	総合計画ⅡD	3		4	集中			川合･李･大西･中山博		映像メディアコース対象
701706	総合計画ⅡE	3		4	集中			疋田		先端アートコース対象
311706	メディア演習ⅠA	3		4	通年	水	1･2	佐藤淳	NA309a	エディトリアルデザイン
311707	メディア演習ⅡA	4		4	通年	水	1･2	佐藤淳	NA309a	エディトリアルデザイン
311708	メディア演習ⅠB	3		4	通年	水	1･2	鈴木	NA306a	コンセプトデザイン
311709	メディア演習ⅡB	4		4	通年	水	1･2	鈴木	NA306a	コンセプトデザイン
311710	メディア演習ⅠC	3		4	通年	水	1･2	國米	NA303	イラストレーション
311711	メディア演習ⅡC	4		4	通年	水	1･2	國米	NA303	イラストレーション
311712	メディア演習ⅠD	3		4	通年	水	1･2	上原	NA310b	webデザイン初級
311713	メディア演習ⅡD	4		4	通年	水	1･2	上原	NA310b	webデザイン初級
331703	メディア演習ⅠE	3		4	通年	水	1･2	永田	NA309b	webデザイン上級
331704	メディア演習ⅡE	4		4	通年	水	1･2	永田	NA309b	webデザイン上級
311714	メディア演習ⅠF	3		4	通年	水	1･2	相原	B35	アート･アニメーション
311715	メディア演習ⅡF	4		4	通年	水	1･2	相原	B35	アート･アニメーション
331705	メディア演習ⅠG	3		4	通年	水	3･4	内田 他	NA309b	マンガ
331706	メディア演習ⅡG	4		4	通年	水	3･4	内田 他	NA309b	マンガ
331707	メディア演習ⅠH	3		4	通年	水	3･4	垂水	NA306b	アドヴァタイジング
331708	メディア演習ⅡH	4		4	通年	水	3･4	垂水	NA306b	アドヴァタイジング
331709	メディア演習ⅠI	3		4	通年	水	3･4	坪口	TE11	写真基礎
331710	メディア演習ⅡI	4		4	通年	水	3･4	坪口	TE11	写真基礎
311716	メディア演習ⅠJ	3		4	通年	水	1･2	根之木	B38	平面造形
311717	メディア演習ⅡJ	4		4	通年	水	1･2	根之木	B38	平面造形
331711	メディア演習ⅠK	3		4	通年	水	3･4	疋田	B13	立体造形
331712	メディア演習ⅡK	4		4	通年	水	3･4	疋田	B13	立体造形
331713	メディア演習ⅠL	3		4	通年	水	3･4	藤本	NA306a	アート･アンド･テクノロジー
331714	メディア演習ⅡL	4		4	通年	水	3･4	藤本	NA306a	アート･アンド･テクノロジー
331715	メディア演習ⅠM	3		4	通年	水	3･4	都築･カワヒロ	B31b	イラストレーション（イラストレーションコース対象）
331716	メディア演習ⅡM	4		4	通年	水	3･4	都築･カワヒロ	B31b	イラストレーション（イラストレーションコース対象）
531707	領域総合演習A	3		6	通年	金	3･4･5	中田･中井	NA309a	コミュニケーションデザインコース対象
531708	領域総合演習B	3		6	通年	金	3･4･5	中山･佐藤博･伊藤･ヒロ杉山･長谷川	NA309b	イラストレーションコース対象
531709	領域総合演習C	3		6	通年	金	3･4･5	藤原 ほか特別講師	NA310b	プランニングディレクションコース対象
531710	領域総合演習D	3		6	通年	金	3･4･5	宇川･大西･川合･竹内･田中･中山博･平間･李	B22b	映像メディアコース対象
531711	領域総合演習E	3		6	通年	金	3･4･5	疋田	B37	先端アートコース対象
451701	情報デザイン論Ⅰ	2･3･4		2	前期	木	5	太木	NA402	アプリケーションテクニック
701707	情報デザイン論Ⅱ	2･3･4		2	集中	9/2~9/4	1･2･3･4	近藤 ほかADKからの非常勤	NA301	マーケティング論
701708	情報デザイン論Ⅲ	2･3･4		2	集中	土(3日間)	1･2･3･4	臼木		商品企画論
701709	情報デザイン論Ⅳ	2･3･4		2	集中	8/30~9/1	2･3･4･5	武田	NA301	ライフデザイン論

コード	授業科目の名称	履修可能年次	単位数		開講曜日講時			担当	教室	備考
			必修	選択						
351702	情報デザイン論Ⅴ	2･3･4		2	前期	水	5	大澤	NA413	映像メディア論　※映像メディアコース一回生は要登録
451702	情報デザイン論Ⅵ	2･3･4		2	後期	木	5	㈱電通クリエイターによるリレー講義	NA413	アドバタイジング論
701710	卒業研究A	4	8		通年集中			佐藤淳･丸井･中田	NA309a他	コミュニケーションデザインコース対象
701711	卒業研究B	4	8		通年集中			中山･相原･佐藤博	NA309b他	イラストレーションコース対象
701712	卒業研究C	4	8		通年集中			藤原･榎本･垂水	NA305 他	プランニングディレクションコース対象
701713	卒業研究D	4	8		通年集中			川合･大西･李	B22b 他	映像メディアコース対象
701714	卒業研究E	4	8		通年集中			ヤノベ･根之木･藤本	B21 他	先端アートコース対象
701715	情報デザイン研究ⅠA	4		4	時間割外			佐藤淳･中田･丸井	NA309a他	コミュニケーションデザインコース対象
701716	情報デザイン研究ⅠB	4		4	時間割外			中山･相原･佐藤博	NA309b他	イラストレーションコース対象
701717	情報デザイン研究ⅠC	4		4	時間割外			藤原･榎本･垂水	NA305 他	プランニングディレクションコース対象
701718	情報デザイン研究ⅠD	4		4	時間割外			川合･大西･李	B22b 他	映像メディアコース対象
701719	情報デザイン研究ⅠE	4		4	時間割外			藤本･根之木･ヤノベ	B21 他	先端アートコース対象
701720	情報デザイン研究ⅡA	4		4	時間割外			島村(白組)･大西	学外	イラストレーションコース･映像メディアコース対象
431708	情報デザイン研究ⅡB	4		4	通年	木	3･4	疋田･石川	B21	卒業制作支援

【進級条件】
以下の通り、学年終了時の科目履修及び単位修得状況において、上の年次へ進級条件を設けます。

◆2007年度生

4年次への進級条件	卒業合計単位数が90単位以上修得済みであること。

◆2008年度以降の入学生

2年次への進級条件	１年次必修専門科目を含んで、専門科目合計16単位以上修得済みであること。
3年次への進級条件	２年次必修専門科目を含んで、専門科目合計32単位以上修得済みであること。
4年次への進級条件	①卒業合計単位数が90単位以上修得済みであること。 ②３年次必修専門科目を含んで､専門科目合計48単位以上修得した者は「卒業制作」登録可能とする。

◆2009年度以降の2年次編入生（転学科・転コース生もこれに準ずる）

3年次への進級条件	２年次必修専門科目を含んで、専門科目合計16単位以上修得済みであること。
4年次への進級条件	①卒業合計単位数が90単位以上修得済みであること。 ②３年次必修専門科目を含んで、専門科目合計32単位以上修得済みであること。

◆2009年度以降の3年次編入生（転学科・転コース生もこれに準ずる）

4年次への進級条件	①卒業合計単位数が90単位以上修得済みであること。 ②３年次必修専門科目を含んで、専門科目合計16単位以上修得済みであること。

コンピュータ演習	中西洋一
前期集中　8/30～9/4　1・2・3・4講時	701701

■テーマ
「インターネットリテラシーを身につける」

■授業概要
パソコンやインターネットがあたり前の世の中。習うより慣れろで使っていても、問題に出くわした時、取扱説明書を見たけどさっぱりわからない、という経験はありませんか。また友達との連絡はSNSという人も多いと思いますが、社会ではまだまだ電子メールやメーリングリストが中心です。ここではパソコンやインターネットを利用するために知っておくべき事柄と、それらを活用したコミュニケーションのルールやマナーを学びます。
※二回生以上の教職課程受講者対象

■授業計画
1日目（講義）
　パーソナルコンピューターの主な部品
　　中央演算装置（CPU）
　　主記憶装置（メモリ）
　　コンピューターの五感と身体（各種デバイス）
　　二次記憶装置（ハードディスクドライブなど）
　コンピューターの記録方法（デジタルって？）
　　文字化け（文字コードのはなし）
　　オペレーションシステム（OS）
　　アプリケーションソフトウェア
2日目（演習）
　プログラムを書いてコンピュータに絵を描かせよう1
3日目（演習）
　プログラムを書いてコンピュータに絵を描かせよう2
4日目（講義）
　インターネットの基礎技術
　　ネットワークとネットワークの接続
　　インターネットの通信規約（TCP/IP）
　　プロトコルって？
　　インターネットアドレス（IPアドレス）
　　ドメインネームシステム（DNS）
　インターネットへの接続形態
　　ローカルエリアネットワーク（LAN）
　　ダイアルアップ接続（PPP）
　　ブロードバンド接続（ADSL/FTTH）
　　小規模なオフィスや家庭でのLAN構築
5日目（講義）
　インターネットを利用したコミュニケーション
　　電子メールのしくみ（SMTP/POP/IMAP）
　　電子メールのルールとマナー
　　メーリングリスト（Googleグループ）
　　グループウェア（Google Docs & Spreadsheets）
　　ブログ（Blogger）、Wiki、SNS
6日目（演習）
　ウェブサービスで作品制作
＊この授業では各自ノート型コンピュータを持参してください。

■テキスト
使用しない

■到達目標
新しいパソコンを設定するとき、あるいは新しい機械や環境でインターネットやLANの設定をするときに、パソコンやルーターなどについている取扱説明書を読んで理解し､自分で問題を解決できるようになること｡電子メールやグループウェアの利用に関して、現代人として最低限のルールやマナーを身につけること。

■評価方法
出席と成果物（2、3日目と6日目のふたつの提出物）による評価

情報デザインⅠA 情報デザインⅠB 情報デザインⅡA 情報デザインⅡB	丸井栄二・山本里士・ 丹羽尚子・太木裕子・ 金谷直樹・吉羽一之	
ⅠA　前期　水曜　1・2・3・4講時		311701
ⅠB　前期　水曜　1・2・3・4講時		311702
ⅡA　後期　水曜　1・2・3・4講時		311703
ⅡB　後期　水曜　1・2・3・4講時		311704

■テーマ
授業はABの２クラスに分かれ、それぞれ１名ずつのクラス担当教員の他に、授業内容によって実習担当教員が各クラスの指導にあたります。
Aクラス担当：金谷直樹
Bクラス担当：吉羽一之

■授業概要
【コンピュータ・トレーニング】担当：丹羽尚子・太木裕子
MacBookのセットアップから基本操作までを習得する。

【ベーシックデザイン実習】担当：丸井栄二・山本里士
情報デザイン学科の学生としてデザイン制作に適したソフトウェアの基本操作の習得と同時に、デザイン作業に必要な思考の過程を身につけるよう授業を進めていきます。そのことによりコンピュータがデザインをするのではなく、コンピュータでデザインをすることを理解し、今後のデザイン制作へと繋がることを目的とします。前期は基礎編とし、後期は全コースがベーシックなデザインを把握できるよう進行していきます。

■授業計画
前半
コンピュータ・トレーニング
ベーシックデザイン実習Ⅰ（基礎編）

後期
ベーシックデザイン実習Ⅱ（実践編）

■テキスト
必要に応じて配布する

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
デザインの必要性と重要性を理解する。

■評価方法
出席、授業への積極的な参加度、制作物（課題）を総合して評価する。

情報デザイン概論Ⅰ	佐藤博一
前期　金曜　1講時	511701

■テーマ
現代デザインの成り立ちと広がり

■授業概要
デザインの歴史がどのように記述されてきたかを概観し、多様性に富む情報デザインの魅力と可能性の探求を試みます。また、情報デザイン領域が形成されるために必要な諸要素の検証をとおして、これから専門分野で検討すべき問題について考えていきます。

■授業計画
①　デザインの誕生と現代的解釈
②　情報デザインの現在
③　デザインと美術の歴史へ向かう視点
④〜⑦　世界デザイン史のなかの近代日本
⑧　情報メディアとデザインの現在
⑨〜⑪　情報デザインの領域と発想
⑫　デザインのゆくえ

■テキスト
『世界デザイン史』、阿部公正・監修、美術出版社、2,500円

■参考書・参考文献
授業内で適宜、紹介します。

■到達目標
歴史を読み解きながら、今後の専門的学習で参照すべきデザイン事例の造形的特性や時代性、社会的背景を理解し、情報デザインに対する自分なりの意見をもってほしいと思います。

■評価方法
出席・授業への参加度・提出物を総合的に評価します。

情報デザイン概論Ⅱ	藤本由紀夫
後期　金曜　1講時	511702

■テーマ
現代芸術／情報環境

■授業概要
【現代芸術】
「20世紀のアートから21世紀のアートへ」
20世紀の芸術は「日常」へと眼差しを向けた。その結果、芸術と日常生活が密接な関係となり、デザインにも多大な影響を与えた。そして21世紀、私たちは芸術をどのようにとらえ、どう関わっていったらよいのかを考えてみる。
【情報環境】
「情報の国のアリス」
情報の氾濫する今日、私たちはその膨大な情報にどう向き合えばよいのだろう？
情報の量や質ではなく、情報を受け止める私たちの感覚器官の「不思議」を考察することにより、未知の情報世界の歩き方を考えてみる。

■授業計画
【現代芸術】
① 科学・技術・芸術・生活―日常への眼差し
② 20世紀の芸術―１．空間の冒険
③ 20世紀の芸術―２．時間の冒険
④ 20世紀の芸術―３．メディアの冒険
⑤ アートとデザイン
⑥ 21世紀の芸術―日常からの眼差し
【情報環境】
① 感覚の「少し不思議（SF）」な世界
② 目の不思議な世界
③ 耳の不思議な世界
④ 目と耳の不思議の世界
⑤ グラフィック・サウンド・テキスト―四次元のデザイン
⑥ 情報の世界のアリス

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
【現代芸術】
芸術を特別な存在と考えずに、普段の生活と密接に関係しているという意識を持つことを目標とする。
【情報環境】
情報をただ集めることではなく、情報を自分のものとして扱えるように考える意識を持つことを目標とする。

■評価方法
【現代芸術】出席（80点）＋小レポート（20点）
【情報環境】出席（80点）＋小レポート（20点）

デザイン基礎A	佐藤淳
通年　木曜　1・2講時	411701

■テーマ
平面・立体デザイン基礎

■授業概要
【平面デザイン基礎（前期）】
タイプの扱い方や基礎知識を学び、平面構成を体験することによってコミュニケーションデザインの良質なありかたを学びます。
【立体デザイン基礎（後期）】
パッケージの構造をデザインすることで平面から立体への転換を探り、発想の領域を広げます。

■授業計画
前期
○ グラフィックデザイン概論
○ タイプスペーシング実習
○ 点と線の構成
○ 空間の構成を体験する（東福寺方丈庭園見学）
○ 文字の構成
○ 書体の歴史について講義
○ 書体カタログの表紙制作
後期
○ ワンタッチパッケージの制作
○ 携帯電話のディスプレイスタンド制作
○ パッケージの制作

■テキスト
イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域
（京都造形芸術大学通信教育部 教材）

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
コミュニケーションデザインコースの基礎を体験することによって各分野を関連づけて理解し、デザイン制作に対する姿勢をもち、今後履修する専門分野選択の手がかりを探ります。

■評価方法
2/3以上の出席で出席点とする。授業への積極的な参加度、制作物（課題）を総合的に評価する。

デザイン基礎B	都築潤	
通年　木曜　3・4講時		431701

■テーマ
「何を描くか、どう描くか」のための基礎

■授業概要
頭をつかって手をうごかす基礎演習を繰り返しおこなってもらう。
数々のテーマに応え様々な作画表現を試みていくうちに、自分が思い通りに描きたいと考える、とりあえずの到達点が見えてくるはずだ。そうしたプロセスの中で作画技術とイラストレーションの楽しさを知っていく。

■授業計画
○　ものを見ることで学ぶ演習～線を引くこと、色を塗ること
○　発想することで応える演習～イメージとイメージを結びつける
○　自分の得意な表現をみつける～楽しさの中で発見、追い込まれることで発見
○　ディスカッションとプレゼンテーション～話すことで見えてくる
○　イラストレーションとしての機能を考えてみる

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
イラストレーションの上位概念としての絵の存在を知り、先々まで考え抜くためのスタミナを身につける。

■評価方法
総合的評価

デザイン基礎C	榎本了壱・見増勇介	
通年　木曜　1・2講時		411702

■テーマ
アミューズメントハウス・プランニング（新しいスタイルのアミューズメントハウスの提案）

■授業概要
テーマパークから、カラオケ、ゲームセンターまで、人々を楽しませるアミューズメント装置はたくさんあります。今回は、そうした中で、街の中に登場する新しいタイプのアミューズメントハウスを提案します。

■授業計画
①　　オリエンテーション
②～④　共同徹底リサーチ　リポート制作
⑤～⑩　コンテンツ作り
⑪～⑫　サービスマニュアル等の検討
⑬～⑭　店名ロゴマーク・制服等の提案
⑮～⑯　空間デザイン
⑰～⑱　外観デザイン
⑲～⑳　ポスターのデザイン
㉑～㉕　本の制作
㉖～㉗　プレゼンテーション演習
㉘　　プレゼンテーション

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
アミューズメント施設を調査解析することで、一つの装置がどのような要素で構成されているかを解明し、新しいライフスタイルにあった新アミューズメントハウスを、本の形式でまとめて提案する。このことで、情報調査力や、企画力や、編集力、デザイン力等を養う。

■評価方法
共同調査･ディスカッションでの積極性(20%)出席(40%)
成果物（40%）

デザイン基礎D メディア技法論ⅠC メディア技法論ⅡC メディア技法基礎ⅠC メディア技法基礎ⅡC	中山博喜・李尚宰・古後公隆・川合匠・宇川直宏・大西宏志

デザイン基礎D 通年　木曜　3・4講時	431702
メディア技法論ⅠC 前期　金曜　2講時	521705
メディア技法論ⅡC 後期　金曜　2講時	521706
メディア技法基礎ⅠC 前期　金曜　3・4講時	531705
メディア技法基礎ⅡC 後期　金曜　3・4講時	531706

■テーマ
映像メディア基礎

■授業概要
映像とは何か？今、そしてこれからの時代に、映像表現には何が可能でしょうか？１年次では、映像の基礎となる「あいうえお」と「あかさたな」を学びます。「あいうえお」とは映像表現の根幹となる「撮影」「編集」「サウンド」です。 そして「あかさたな」に当たるのが「写真」「アニメーション」「CG・ゲーム（双方向性)」「空間（身体・立体)」などの各種表現技法です。これらを縦糸横糸にして、１年次は“映像ネイティブ”となるための基礎力／リテラシーを織り上げていきます。

■授業計画
① 写真：撮影・現像・製本（中山博喜）
② 映像技法基礎：撮影・編集（李尚宰）
③ サウンド：DTM「GarageBand」演習（古後公隆）
④ 空間：ビデオインスタレーション（川合匠）
⑤ サウンド応用：ビジュアル×音響（宇川直宏）
⑥ アニメーション+3DCG（大西宏志）
⑦ 進級制作

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
授業中に適宜紹介

■到達目標
映像制作の基礎を学び、クリエイターとしての視点を身につける。

■評価方法
出席（授業への参加度)、成果物を総合的に評価

デザイン基礎E	根之木正明	
通年　木曜　3・4講時		431703

■テーマ
構想基礎

■授業概要
人がものをつくろうとする意識はどこからやって来るのでしょうか。
頭の中にある目に見えないもの、自分でも見たことのないものを目に見えるかたちにする。それがものをつくることです。しかし、目に見えるものだけが全てではありません。かたちを通して、目には見えないものを表し、伝えていくことができます。
この授業ではものをつくることはどういうことかを改めて考え、そのための準備と練習を行います。

●授業の中で考えること、大切にして欲しいこと
① ものを作る理由
② 見ることは考えること
③ 遊ぶ
④ 試行錯誤思考
⑤ 手が考え、脳が描く
⑥ わからないもの
⑦ 他人について
⑧ おかあさんと話す
⑨ かたちにするために
⑩ つくる、かもしれない

■授業計画
課題例
① 「伝える絵」―絵によってイメージ（テーマ、メッセージなど）を伝える
② 「卵を落とす」―試行錯誤を繰り返し、最良の方法を発見する
③ 「解釈と視覚化」―一対象を分析・考察し,研究・解釈することから視覚化を目指す
④ 「非日常の視覚」―見たことのない世界を見る。見たことのないものを描く
⑤ 「遊ぶ」―新しい遊びを考える。新しい玩具を作る
⑥ 「新しい本」―本とは何か。本について考え、新しい本を作る
⑦ 「レゴ」―レゴ100キログラムでつくる

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
世の中で起こっていることについて知る努力をし、自身の言葉で語ることができる。
自分について、自分の言葉で伝えることができる。
表現したいこと、つくりたいものを絵と言葉によって伝えることができる。
他者のことだけでなく自身のことをも客観的に見つめることができる。
スケジュールを立て、計画通りに物事を進行できる。

■評価方法
出席評価（40%）、授業評価（授業への積極的な参加度、小レポートなどの作品以外の提出物、制作過程に対して20%）、成果物評価（40%）

メディア技法論Ⅰ A メディア技法論Ⅱ A メディア技法基礎Ⅰ A メディア技法基礎Ⅱ A	瀬在美鈴・ 小栢健太・呉鴻・ 高橋耕平
メディア技法論Ⅰ A　前期　金曜　2講時	521701
メディア技法論Ⅱ A　後期　金曜　2講時	521702
メディア技法基礎Ⅰ A　前期　金曜　3・4講時	531701
メディア技法基礎Ⅱ A　後期　金曜　3・4講時	531702

■テーマ
伝える・見せる・使える

■授業概要

１年次を対象として情報デザイン学科に関わる表現メディアの中から平面、映像、写真、立体を取り上げ、基礎的な知識と技術の理解を目標とした授業を行う。
４つのメディアを通じて「伝える」ための客観的な基礎表現、「見せる」ための基礎スキル、そして今後この授業で学んだ基礎がデザイン分野での表現の幅を広げるきっかけへと繋げ「使える」事をテーマに基礎技術を学ぶ。

■授業計画
① 色彩平面基礎（瀬在美鈴）
「平面基礎・色彩基礎」
② 立体造形基礎（小栢健太）
「工作基礎・成形基礎」
＊立体造形基礎では立体工房ライセンスの習得も行います。
③ 映像編集基礎（呉鴻）
「撮影編集基礎・絵コンテ」
④ 写真撮影基礎（高橋耕平）
「撮影照明・作品撮影」
※①～④の順番は、クラス編成によって変わります。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
情報デザインという広い範囲での表現方法を習得することで、各自の専門分野での表現の幅と視野を広げることに繋げる。

■評価方法
出席、授業への積極的な参加度、制作物を総合的に評価する。

メディア技法論Ⅰ B メディア技法論Ⅱ B メディア技法基礎Ⅰ B メディア技法基礎Ⅱ B	寺田順三・ 長谷川集平・ 中山和也・ 西口司郎
技法論Ⅰ B　前期　金曜　2講時	521703
技法論Ⅱ B　後期　金曜　2講時	521704
技法基礎Ⅰ B　前期　金曜　3・4講時	531703
技法基礎Ⅱ B　後期　金曜　3・4講時	531704

■テーマ
イラストレーション技法の基礎とその展開

■授業概要
いろいろなテーマで絵を描くことにより、基礎的な画力を身につける。絵を描くことを通して自己の世界観を表現するためには、さまざまな表現素材、技法を知り、実験的制作を繰り返すことが大切です。しかし、作品がイラストレーションとして成立するためには、表現力だけではなく、テーマへの対応力を身につけることも重要です。イラストレーションが､絵本やアニメーションといった時間性をもつメディアとして展開することも視野に入れ、描くことの力と可能性を学び、基礎力を身につけていきましょう。

■授業計画
毎回毎にテーマや画材を変えて、絵を描いていく。
進行状況を見ながら、いろんな手法にチャレンジしてもらう。
・自分の好きな作家の模写
・コラージュ
・立体制作
・絵本
など

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
「イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域」、田名網敬一・松本俊夫編、京都造形芸術大学、¥5,700
※このテキストは授業時学科研究室にて一斉販売します。

「絵本づくりトレーニング」、長谷川集平、筑摩書房、¥1,785

■到達目標
受講生個々の基礎的な表現力が向上し、イラストレーションの可能性について自分なりの考えを構築でき、自分のスタイルの確立を目指します。

■評価方法
課題60%、授業への参加度および出席40%

情報編集基礎A	丸井栄二・井垣明子	
通年　木曜　1・2講時		411703

＜前期＞担当：丸井栄二

■テーマ

SYMBOL MARK, LOGO TYPE

■授業概要

企業やブランドの理念や姿勢を表すシンボルマークやロゴタイプの在り方を考え、ただ単に形の美しさやインパクトだけから制作されていないことを理解する。シンボルマークの形にも意味があり、ロゴタイプとしての文字の形やタイプフェイスの選択にも意味がある。ここでは架空のクライアントを想定し、シンボルマークとロゴタイプ、その展開として名刺やレターヘッドなどのステーショナリーを制作する。最終的には「コンケラー・デザインコンテスト」への応募を目的とする。

■授業計画

① クライアントの設定（業種から理念や姿勢の設定など）
② シンボルマークとロゴタイプの制作
③ ステーショナリーへの展開
④ 「コンケラー・デザインコンテスト」への応募（授業外）

※2009－2010年度は2009年11月が締切日だったため、後期に入ってからの応募が想像されます。2010-2011年度の募集内容決定後、告知いたします。

■テキスト

必要に応じて配布する

■参考書・参考文献

使用しない

■到達目標

コンセプトから作り出されるデザインの在り方を把握する。

■評価方法

出席、授業への積極的な参加度、制作物（課題）を総合して評価する。

＜後期＞担当：井垣明子

■テーマ

Webサイトのデザイン

■授業概要

この授業では１年時に学んだHTML、CSSのコーディングを応用し、JavaScriptを使ったWebページの拡張の技術ともにWebサイトのデザインで必要になる「情報の組織化」「ナビゲーション」「ラベリング」「検索」といった要素を意識したWebサイト制作を行う。

■授業計画

① Web標準と正しいマークアップ／アクセシビリティとWebブラウザの種類
② 既存のWebサイトを検証、Webサイトのポータルサイトの制作１
③ Webサイトのポータルサイトの制作２
④ Webサイトのポータルサイト発表
⑤ ソースを読み解く・ブログのデザイン
⑥ ケータイ電話向けWebサイト
⑦ JavaScriptとDOM ／ AjaxとJavaScriptライブラリ
⑧ jQueryを利用したサイト制作１
⑨ jQueryを利用したサイト制作２
⑩ 最終課題制作
⑪ 課題制作
⑫ 講評

■テキスト

使用しない

■参考書・参考文献

使用しない

■到達目標

Webリテラシー及びWebサイト制作技術の修得。

■評価方法

2/3以上の出席、授業への積極的な参加度、制作物（課題）を総合的に評価します。

情報編集基礎Ｂ	都築潤 ユリコフ・カワヒロ
通年　木曜　1・2講時	411704

■テーマ
「作品」についての研究

■授業概要
一年次に引き続き自分の作画表現を研究、実践していく中で、絵を作品として見せるための方法を様々な視点から考察する。
ならびに自分や人の作品について、イラストレーションとしての応用の可能性を学んでいく。

■授業計画
○　自由に描けるようになろう～自由に描くことの楽しさと辛さ
○　完成度とは何かを知ろう～人に見せるために
○　ディスカッションとプレゼンテーション～人を説得する大切さ
○　すべての絵がイラストレーションになるわけではない～イラストレーション以外の可能性も考える
○　自分一人でできること、できないこと～自分の興味と視野をどこまで広げられるか

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
適宜に使用可能性あり

■到達目標
作品をつくる力を身につけ、イラストレーションへの適応可能性を備える。

■評価方法
総合的評価

情報編集基礎Ｃ	鈴木篤
通年　金曜　1・2講時	511703

■テーマ
プロダクトデザイン

■授業概要
デザインによる生活環境の変化に伴い、人の感覚はどのように変化してきたのだろう。
マーケティング主導の目線から少し離れて、これまでのデザインの歴史や日常を見渡し、本当に人を豊かにするデザインとは何かを考えたい。
プロダクトデザインをとおして、具体的な提案を行なう。

■授業計画
前期
○　「デザインの発見」
　課題１―観察
　課題２―Design Karte
　講評

後期
○　「プロトタイプとプレゼンテーションの実際」
　課題３―プロトタイプ
　課題４―プロダクトデザイン
　講評

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
小さな気付きから、モノに形を与えるまでの一連の感覚を意識化し、アイデアを的確な形態と言葉に置き換える技術を学びます。

■評価方法
出席、授業への積極的な参加度、制作物とプレゼンテーションを総合的に評価する。

情報編集基礎D	河野綾・四方邦熙	
通年　木曜　1・2講時		411705

＜前期＞担当：河野綾

■テーマ
グラフィックデザイン基礎

■授業概要
グラフィックデザインの基礎を学ぶことによって、映像表現におけるグラフィックデザインの有用性、印刷物の機能や役割を考察し、第三者に伝え社会へ発信する表現方法を習得する。

■授業計画
トレーニング１：スペーシング実習
トレーニング２：組版実習

課題１：名刺
課題２：ミニパンフレット
課題３：ロゴタイプ
課題４：ポスター

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
グラフィックデザインにおける基礎技術の理解と習得、その応用

■評価方法
出席評価（40%）
成果物評価（40%）
授業評価（授業及び課題への取り組み姿勢全般への評価20%）

＜後期＞担当：四方邦熙

■テーマ
スチール撮影基礎

■授業概要
「スチール撮影基礎」
日常生活の中で欠かすことの出来ない、ポスターやカタログ、雑誌など様々なメディアにおいて、デザインやテキストと密接に関わりながら使用される写真。この授業では屋外やスタジオで繰り広げられる数々の撮影実習を通して、カメラの機能や多種多様なライティング方法を理解し、写真表現における柔軟な発想力と独自の表現力を身につけていく。

■授業計画
「後期」
―フイルムカメラ実習…カメラの機能を理解し、その可能性を研究する。
―デジタルカメラ実習…デジタル撮影の基礎を習得する。
―スタジオ撮影実習…スタジオライティングの基礎を習得する。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
紙から映像まで媒体に対応できるグラフィックデザインの基礎を学ぶ。カメラや光の仕組みを理解し、撮影技術の基礎力を向上させる。

■評価方法
出席（授業への参加度）、成果物を総合的に評価

情報編集基礎Ｅ	河野綾	
通年　木曜　3・4講時		431704

■テーマ
グラフィックデザイン基礎

■授業概要
組版を中心としたグラフィックデザインの基礎を学ぶことによって、印刷物の機能や役割を考察し、第三者に伝え社会へ発信する表現方法を習得する

■授業計画
トレーニング１：スペーシング実習
トレーニング２：組版実習

課題１：名刺
課題２：リーフレット
課題３：ポートフォリオ
課題４：ビジネスステーショナリー
課題５：展覧会案内グラフィックス
課題６：セルフプレゼンテーションブック

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
グラフィックデザインにおける基礎技術の理解と習得、その応用

■評価方法
出席評価（40%）
成果物評価（40%）
授業評価（授業及び課題への取り組み姿勢全般への評価20%）

情報デザインⅢＡ 情報デザインⅣＡ	服部滋樹　他 （grafスタッフ）	
ⅢＡ　前期　金曜　1・2・3・4講時		511704
ⅣＡ　後期　金曜　1・2・3・4講時		511705

■テーマ
デザインラボ

■授業概要
今日の社会や生活を考える上でデザインは欠かせないものです。現在、デザインを取りまく状況の変化はあまりにも速く、専門領域化しています。デザインは、技術の進歩や産業、消費構造の変換など時代の波に飲み込まれかねない危機をはらんでいます。来るべき生活世界の形成に向けて、真にデザインを機能させていくには従来の専門性の枠を超えて、総合的に現象を捉える視点をもつことが不可欠です。この授業では従来の枠組みにとらわれないデザインへの展開を実験的な表現を探ります。数名のグループをつくり共同制作をとおしてあらたな生活のための商品企画やグラフィック、プロダクト、空間の各課題に取り組みます。

■授業計画
前期
①～④　グラフィック
⑤～⑧　プロダクト
⑨～⑫　空間
⑬　　総評
後期
①～⑥　商品開発プロダクト
⑦～⑫　空間
⑬　　総評

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
グループという組織づくりと、その中での個の役割を明確にしつつ、単に個人の企画・表現としてではなく、社会性、計画性、実現性などが総合的にとらえられることを目標とします。完成物に対する必要なプレゼンテーションがどうすれば効果的に行われるか、その方法も修得します。

■評価方法
出席・授業への参加度。制作物・プレゼンテーションによる評価をします。

情報デザインⅢB 情報デザインⅣB	岸雪絵	
ⅢB　前期　金曜　1・2・3・4講時		511706
ⅣB　後期　金曜　1・2・3・4講時		511707

■テーマ
版表現によるイラストレーション

■授業概要
現代版画に至る歴史や特性をみると、イラストレーションのように、情報を伝達する媒体の要素を含んだものも多くあります。
この授業では版画技法である銅版画とシルクスクリーンの実習を行い、画像としての新しさや表面性だけではなく、手と身体を動かし、版を使ったイメージと支持体との関係など、平面表現の物質的な魅力と意味について考えたいと思います。

■授業計画
① 授業全体の説明と版画について
　実習：ドローイング（ドライポイントの前段階として）
② 凸版と凹版（木版、銅版）について
　実習：塩ビ版を使ったドライポイント、コラグラフ
③ 塩ビ版を使ったドライポイント、コラグラフ
④ エッチングとアクアチント
⑤ エッチングとアクアチント
⑥ 平版と孔版（リトグラフ、シルクスクリーン）について
　実習：コラージュ（雑誌なども使う）
⑦ コラージュのトレース（３版３色刷シルクスクリーンの原稿作成）
⑧ シルクスクリーンの製版と印刷
⑨ シルクスクリーン作品制作、４色分解（写真印刷）の紹介
⑩ 実習：自由制作に向けて表現方法を探る
⑪ 実習（自由制作）
⑫ 実習（自由制作）
⑬ 合評、作品提出、掃除

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
『版画史解剖―正倉院からゴーギャンまで―』黒崎彰
阿部出版2002年　ISBN4-87272-166-3　定価2,625円

■到達目標
版表現の技術を理解し、その特性をいかした作品を制作することで、イラストレーションの可能性を広げることを到達目標とします。

■評価方法
出席、授業への参加度、作品成果物、プレゼンテーションを総合的に評価します。

情報デザインⅢC 情報デザインⅣC	相原信洋	
ⅢC　前期　金曜　1・2・3・4講時		511708
ⅣC　後期　金曜　1・2・3・4講時		511709

■テーマ
アニメーション基礎

■授業概要
イラストレーションから領域を広げたアニメーションの基礎を、アナログの技法で学ぶ。

■授業計画
主として手書きによるアニメーションを、絵画と映像の関係を考えながら、毎週毎に完結するプログラムで制作を進める。
※詳細は授業時に指示

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
イラストレーションやアニメーションを通じての、自分自身のデータ、イメージの展開と、プレゼンテーション力の育成を目的とします。

■評価方法
出席率と成果物で総合的に評価。

情報デザインⅢD 情報デザインⅣD	松井浩子	
ⅢD　前期　金曜　2・3・4・5講時 ⅣD　後期　金曜　2・3・4・5講時		521707 521709

■テーマ
CGアニメーション基礎

■授業概要
CGアニメーションの基礎を学ぶ。

■授業計画
○　2DCG、3DCG概要
○　基本操作
○　簡単なオブジェクトのモデリング
○　様々なアニメーション
○　課題制作

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
アプリケーションの習得に限らず、道具としてのCGを用いての作品完成を目標とする。

■評価方法
出席率と成果物で総合的に評価。

情報デザインⅢE 情報デザインⅣE	藤原裕三・安藤敏博	
ⅢE　前期　木曜　1・2・3・4講時 ⅣE　後期　木曜　1・2・3・4講時		411706 411707

■テーマ
文化施設計画

■授業概要
「テーマ・ミュージアム」づくりを実習する。テーマは、各自の興味･関心のあるモノ･コトをもとに設定する。
特定のテーマのもとに、メッセージ力のある文化空間のデザインを考える。
あわせて、ミュージアムのPR戦略に必須の各種グラフィック制作を行い、ビジュアル・コミュニケーションの基礎を培う。

■授業計画
午前
午後で企画するテーマ・ミュージアムを中心に、周辺のグラフィックワークをトレーニングし多数の成果物を制作。
⑴ロゴマーク、ロゴタイプ
⑵PR戦略に必要なアイテム（リーフレット､広告､レターヘッドなど）
⑶会場内のサイン計画など
　ミュージアム以外にも、名刺や広告コンペでのグラフィックトレーニングを行う

午後
主にミュージアム本体のスペース展示をプランニングする。前期と後期で二つのテーマに取組み、午前のグラフィック・ワークと連動させて進める。
実習のステップは、概ね⑴＜リサーチ＞⑵＜プラン＞⑶＜企画書制作＞の手順とし、⑷＜プラン＞の過程でプレゼン&ディスカッションを行い全体的なステップアップをめざす。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
企画の仕組みを理解し、情報編集、プレゼンテーションのスキルアップ。また、広報物など周辺制作物を通じてグラフィックの表現力も高める。

■評価方法
出席、積極的参加、理解度、プレゼンテーション、成果物を総合的に評価する

情報デザインⅢF	李尚宰・古後公隆	
前期　金曜　2・3・4・5講時		511718

■テーマ
映像・サウンド

■授業概要
「映像表現」担当：李尚宰
この授業では、１年次の映像制作の基礎的な実習を踏まえ、映像表現の多様さなどを実験的方法の実習をしながら学んでいく。撮影技法の応用からビデオ編集アプリケーションの応用まで、映像制作における一連のプロセスを中心に学習する。それにより時間軸をもつ映像の特質を深く理解し、さらに広告宣伝における映像制作の実践的デザインを体感する。多くの作例を参考にしつつ、実践として、静止画による構成、ビデオマニュアルを組み立てる。「時間のデザイン」を強く意識し、映像コミュニケーションの可能性を探っていきたい。

「サウンド基礎」担当：古後公隆
過去、映像の発達から音は重要とされながら、中心的役割としては扱ってなかった。しかし、現代の映像作品には必ず音を伴っていて、双方的に非常に密接な関係となっている。この授業では、そのような映像の中の音、特に「音楽」に焦点をあてて考察する。音楽が加わることで、映像はより印象的なものになると共に音楽の印象も、映像との関係で、その感動が変わっていく。音楽と映像の組合せによって生ずる様々なことを論じながら「音、音楽」から拓く映像表現の可能性を探る。

■授業計画
「映像表現」
―映像デザインとは？
―静止画による構成（動きの分解）
―動的な被写体（動物を撮る）
―編集の応用
―スタジオ照明の応用
―課題制作

「サウンド基礎」
―作品研究…様々なジャンルの映像作品から「音、音楽」の表現について研究する。
―サウンド演習Ⅰ…実際に音や音楽を録音し、コンピュータへ取り込んで編集にまつわる基礎的な技術を習得する。
―サウンド演習Ⅱ…音楽制作アプリケーションを使ってオリジナルサウンドを創るための技術を習得する。
―課題制作…各自テーマを設定し、それに基いた作品制作。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
積極的に授業に取り込み、様々な映像表現を探ることでその多様さを理解し、自律的に制作を進めていく能力を養うこと。そして、構図・ライティングなど絵作りにも配慮した作品を完成させることを目標とする。

■評価方法
出席50%、授業への取り込み姿勢、小レポート、成果物50%。

情報デザインⅣF	岡村寛生	
後期　金曜　1・2・3・4講時		511712

■テーマ
モーショングラフィックス

■授業概要
モーショングラフィックスとビジュアルエフェクトの代表的なソフトウェアであるAdobe After Effectsの操作方法をステップ・バイ・ステップで学びながら、様々な素材や技法の組み合わせによって広がる、ビジュアル表現の可能性を紹介し、デジタルツールの創造性に焦点を当てた演習、作品制作をおこなう。
（使用ソフトウェア：Adobe After Effects ／ Photoshop ／ Illustrator）

■授業計画
①　基本操作／知識と準備
②～③　モーションタイポグラフィ
④～⑤　キャラクターアニメーション
⑥～⑦　実写合成／エフェクト
⑧～⑨　モーショントラッキング／3Dレイヤー
⑩～⑪　コンポジット（混合技法）／レイヤーワーク
⑫～⑭　自由制作／オリジナルモーショングラフィックスの制作

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
授業内で適宜紹介

■到達目標
モーショングラフィックスとビジュアルエフェクトの基礎を体得し、動画表現と映像効果がもたらすクリエイティビティの追求及び、作品の画面上のクオリティー向上の高い意識とその技術の習得。

■評価方法
出席（授業への参加度）、成果物を総合的に評価

情報デザインⅢG 情報デザインⅣG	ヤノベケンジ・ 矢津吉隆	
ⅢG　前期　金曜　1・2・3・4講時		511710
ⅣG　後期　金曜　1・2・3・4講時		511711

■テーマ
ウルトラ・マルチメディア・テクニック

■授業概要
この授業では映像編集や立体造形を軸とし、様々な表現手法を習得しながら、その後の作品制作、自己表現の基礎づくりをする。

■授業計画
①　教員プレゼンテーションと授業オリエンテーション
②　自己プレゼンテーション
③～④　映像作品制作
⑤　中間講評
⑥～⑦　立体作品制作
⑧　中間講評
⑨　進級制作
⑩　最終講評

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
２年次ということで、映像、立体造型等を中心に特殊な表現技術を習得。その応用で作品を制作する事により自己の表現手法の可能性を広げる。講評会を頻繁に行い自己プレゼンテーション能力を磨く。
学年末の進級制作期間で自身の表現スタイルの発見までを目指す。

■評価方法
出席評価（30%）、制作過程評価（30%）、成果物評価（40%）

情報編集論Ⅰ 情報編集論Ⅱ	榎本了壱・宇川直宏・伊藤桂司・垂水佐敏・ほか特別講師と、企業からの特別講師
Ⅰ　前期　水曜　3・4講時	331701
Ⅱ　後期　水曜　3・4講時	331702

■テーマ
クリエイターズ研究・企業研究

■授業概要
学生は自分が学んでいるアートやデザインの世界を、あるいはその周辺を、どのような人が切り開き、現在活躍しているのかということを、極めて認識していない。先達たちの仕事と、現在の動向を知ってこそ、自分の進むべき道を的確に判断できるようになる。ここではそうした過去のクリエイターたちの学習と、現在のクリエイターたちのプレゼンテーションに触れ、自分の未来のモデルを見つけることを目的とする。またクリエイター以外にも、情報デザイン領域にかかわる企業から特別講師を招いて、社会における実際の仕事等を紹介してもらい、キャリアデザインに役立つ情報を先行して獲得する。

■授業計画
過去と実際のクリエーターたちの業績と、企業からの業務プレゼンテーションの学習
クリエイター、企業人たちからのプレゼンテーションを受けて、毎回チャート形式のレポートを提出する

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
自分が学んでいる世界に、どのような人物がおり、どのような業績を残しているかを認識する。そして自分が目指すべき仕事と、社会をある程度特定できるようになるまで絞り込む作業をする。

■評価方法
出席40%　チャートリポート制作60%

専門英語	Eric Luong
後期　水曜　5講時	351701

■授業概要
海外の広告を分析しながら、自分の作品を英語で説明する。情報デザインに関する分野の根本的な用語や表現を習得。

■授業計画
① 授業・シラバスを紹介
② アートやデザインの基本用語
③ 作品を英語で紹介する（プレゼン）
④ 海外コンペの申請に関するキーワード
⑤ 自分のコンペを考える
⑥ 中間プレゼン：「Comparing Artists」
⑦ 英語でアーティストプロフィールを読む
⑧ 各学生アーティストプロフィールを書く
⑨ 英語でポートフォリオを作成する
⑩ 最終課題「My Website!」

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
アートの英語―60 English Keywords for Art（実践アートシリーズ）、ギャラリーステーション、2,400円

■到達目標
英語プレゼン能力を高め、自分が専攻する分野を英語で語れるようになる。その分野のキーワードを理解する。

■評価方法
50%　出席・態度　50%　課題・発表

表現基礎A	佐藤淳・中田泉	
通年　木曜　3・4講時		431705

＜前期＞担当：佐藤淳

■テーマ

セルフ・プレゼンテーション（エディトリアルデザイン）

■授業概要

自分自身を他の人々に伝えるための冊子を制作

■授業計画

前半６週

○　エディトリアルデザインの概要
○　紙面レイアウトの方法
○　ページネーションの考え方
○　企画立案と全体ラフスケッチ（ページネーションの確定）
○　制作

後半６週

○　６つのグループによる編集とデザイン
　よく知られた小説を章ごとに各自が担当してデザインし最終的には１冊の書籍に仕上げる。
　編集長を決め役割分担して共同作業を行う。

■テキスト

使用しない

■参考書・参考文献

使用しない

■到達目標

自分自身を見つめて企画立案することでプランニング力をつけ、文章を書くことによる表現力を高める。編集とデザインをすることでエディトリアルデザインを体得し、各分野を関連づけて理解し、デザイン制作に対する姿勢をもち、今後履修する専門分野選択の手がかりを探る。

■評価方法

2/3以上の出席、授業への積極的な参加度、制作物（課題）を総合的に評価する。

＜後期＞担当：中田泉

■テーマ

セルフ・プレゼンテーション

■授業概要

前期課題「エディトリアルデザイン（編集工学）」で制作した内容をもとに、様々なメディアへの展開をします。冊子の広告、或は取材対象や内容を題材とし、印象に残るビジュアルやコピーライティングを考え、ポスター・新聞・駅貼りや中吊り広告など様々な媒体へ展開し、効果的なプロモーションについても探ります。
一つの事柄をメディアに即して表現することで、テーマ「セルフ・プレゼンテーション」に取り組みます。

■授業計画

○　様々なメディアについてのイントロダクション
○　キービジュアルとキャッチコピー
○　ポスター制作
○　新聞広告制作
○　DM制作
○　プレゼンテーション

■テキスト

使用しない

■参考書・参考文献

使用しない

■到達目標

基本的なメディア展開を知るとともに、デザインクオリティを高めることを目指します。
各々の内容に即したプロモーションプランニングと、コミュニケーションメディアの展開を考慮する機会とします。

■評価方法

出席評価30%　制作過程評価30%　成果物評価40%

表現基礎B	中山和也・長谷川集平
通年　木曜　3・4講時	431706

■テーマ
イラストレーション表現の可能性

■授業概要
イラストレーションの技法やイラストレーションのメディア展開の模索など、イラストレーションづくりの基礎学習をしながら、イラストレーターや絵本作家のみならず、様々なデザイナーやアーティストの表現を参照し、イラストレーションや絵本表現に結びつける実験をおこなう。さらに、実験での表現を読み解きながら、自らのイラストレーションや絵本のテーマおよび表現の可能性を探る。

■授業計画
① 自分の１日、他人の１日／24時間描写、10秒描写
② 自分の好きなモノ、他人の好きなモノ／拡大描写、触覚描写
③ 自分の好きな場所、他人の好きな場所
④ 自分の好きな時間、他人の好きな時間
⑤ CDジャケットの制作（③、④を用いて）
⑥ イメージとイラストレーション（イラストレーション実験）
⑦ テーマ研究（イラストレーターやデザイナー、アーティストのテーマ研究）
⑧ 自分をテーマにしたイラストレーションブック
⑨ 絵本表現（長谷川集平先生による年間４回の授業：回数は変更となる場合もあります）

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
イラストレーション表現のベースをつくりながら、イラストレーション表現のバリエーションとその考え方を習得し、各自のイラストレーションや絵本のテーマとその表現に結びつける。

■評価方法
出席評価40%、授業評価（授業参加度及び制作過程）20%、成果物評価40%

表現基礎C	垂水佐敏
通年　水曜　1・2講時	311705

■テーマ
プロモーション　プランニング

■授業概要
KISSを学ぶ。KEY to INPACT SALES SPOTS。クロスメディア時代に如何に得意のメディアとKISSし、得意先課題を解決できるかの手法を学ぶ。商品開発から始め、企画書、プロモーション、を立案することを通して数ある世の中のメディアを駆使してインパクトあるコミュニケーションをプランニングできるかを習得する。

■授業計画
前期
① 実際のクライアント課題１．２．ディスカッション
物の見方
視点トレーニング
② 商品開発
③ 企画書の書き方
④ プロモーションプランニングの実際１．プレゼンテーション
⑤ 立案･実施　プレゼンテーション１．作品成果のディスカッション
後期
① クライアント課題３．４．ディスカッション・視点の発見の仕方
② 商品開発
③ 企画書のデザイン
④ プロモーションプランニングの実際２．プレゼンテーション
⑤ 立案・実施・プレゼンテーション２．作品成果物のディスカッション

■テキスト
授業時に指示します。

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
得意とするメディアを見つける。プランニング立案の定着プロセスを身につける。インパクトプレゼン術を身につける。

■評価方法
出席率・情熱・成果作品・プレゼンテーションスキルの成長度。

表現基礎D	川崎徹・李尚宰
通年　木曜　3・4講時	431707

■テーマ
映像メディア―セルフ・プレゼンテーション

■授業概要
この授業では、「セルフ・プレゼンテーション」を年間の大きなテーマとして取り組む。ここでいう「セルフ・プレゼンテーション」とは、様々なメディア・ツールを通過しながら、自分自身を表現することを目的としている。自分はどのような人間であるかを観察し、どう表現すれば自分という人間を理解してもらえるかを、それぞれのコース特性を生かしながら制作を行う。
私たちは、自分は自分について何でも知っている、そう思いがちだけれど、よく考えてみると、自分が本当は何を考えているのか、何をしたいのか、よくわかっていないことに気づく。映画を作るのも、絵を描くのも、彫刻を彫るのも、小説を書くのも、自分自身を知るためである。あらゆる創造行為の出発点は自分のことを知りたいという欲望にある。高レベルの「セルフ・プレゼンテーション」のためには、マイセルフ、ユアセルフを知る事が欠かせない。この授業では、そのことについて映像を材料に考えていく。

■授業計画
① 自分の肉眼による観察
② 自分の五感による観察
③ 自分を語る（台本）
④ 自分の内を見つめる（表現）
⑤ 映像と音
⑥ ドキュメンタリー制作
⑦ 短篇映画制作

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
映画、ドキュメンタリーについての知識と理解を深めながら、自己を表現する基礎となる思考方法と技術を獲得する。

■評価方法
出席50％、授業への取り込み姿勢、小レポート、成果物50％。

表現基礎E	根之木正明
通年　木曜　1・2講時	411708

■テーマ
セルフプレゼンテーション（構想展開）

■授業概要
１年次において基礎課程は修了し、２年次は表現者へと向かう課程です。自分とは何者か、制作を通して発信できるようになって欲しい。
下記到達目標に到達するために、主に以下のポイントを重視する。
1　手を動かせるようにする。
　考え悩むばかりではだめ。旺盛な制作習慣を付ける。
2　観察力、思考力の強化。
　世の中のことを知る、見る。それによって自分自身のことを知り、考える力と発信する力を持つ。
3　発想力、構想力をつける。
　思いつきの作品から脱却する。独自の発想から作品へと至るプロセスを重視する。
4　プレゼンテーションする。
　作品だけでなく、自分自身を伝える力をつける。作るだけでなく伝える重要性を知る。

■授業計画
課題例
「私の身体」　セルフポートレート。自分自身を観察する、発見する、表現する。
「私の歴史」　これまでの自分の歴史を整理、編集する。
「もう一人の私」　自分自身を何かに変身させる。
「私の痕跡」　自分が存在した証を掘り起こし、作品化する。
「私の物語」　自分自身のことを一冊の本にまとめる。
「進級制作」　１年間の総まとめとして自主的にテーマを設定して制作。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
他者の考えや仕事と共に自身の制作をも客観的に見つめることができる広い視野を持つ。
自分とは何者か、制作を通して発信できるようになる。
独自の表現への足がかりをつかむ。

■評価方法
出席評価（40%）、授業評価（授業への積極的な参加度、小レポートなどの作品以外の提出物、制作過程に対して20%）、成果物評価（40%）

情報デザインⅤA 情報デザインⅥA	平山健宣・丸井栄二・ 佐藤淳	
ⅤA　前期　木曜　1・2・3・4講時		411709
ⅥA　後期　木曜　1・2・3・4講時		411710

■テーマ
情報の実験　プレ卒業制作（前期）
書物の実験　プレ卒業制作（後期）

■授業概要
【前期】
与えられたテーマで課題をこなすというよりも、興味の対象やテーマを自ら見つけ、グラフィック表現に定着させる力を身につける。アイデアをカタチにするという試みから、表現手法にとらわれず、さまざまな表現に挑戦し、追求する。
【後期】
ページレイアウトや紙、材質にこだわった実験的な書物を制作する。本をひとつの立体としてとらえ、ジャケットから表紙、本文レイアウトに至るすべてを新しい感覚で表現し、卒業制作へのステップになるようにする。

■授業計画
【前期】
アイデア100
アイデア100ビジュアル化（制作）
【後期】
実験的に作られた書籍を見ることからはじまり、自ら選んだ題材をもとに制作を進める。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
興味を持つテーマや、自身の表現を模索する場とし、卒業制作につなげる。

■評価方法
出席・授業への参加度・成果物を総合的に評価する

情報デザインⅤB 情報デザインⅥB	田名網敬一・ 抜水摩耶	
ⅤB　前期　木曜　1・2・3・4講時		411711
ⅥB　後期　木曜　1・2・3・4講時		411712

■テーマ
イラストレーションの冒険

■授業概要
「ないもの」を思い浮かべる不思議な能力、「想像力」（イマジネーション）についての授業です。
これまで想像力は実証的研究の対象からはずされることが多く、十分な研究がされているとは言えません。
絵を描いたり、ものを創ることだけでなく、人間が生きてゆくためのあらゆる事柄に深く関係している想像力をキーワードに授業を進めてゆきます。
この授業は、すべて田名網+抜水+学生のコラボレーションです。

■授業計画
① 夢について考える（夢を手がかりに予期せぬイメージを発掘する）
② 全身体感覚地図（身体の迷宮を探る試み）
③ オートマティズムの実験（ブラインドドローイングで内側に眠っている“何か”を呼び覚ます）
④ 顔面観測（顔の迷宮を探る）
⑤ 京都･影の観光（これまでに誰も経験しなかった「京都観光」を試みる）
⑥ コラージュ+フロッタージュ（日常生活で何気なく見過ごされているテクスチュアーについて考える）
⑦ 往復書簡（身辺雑記的なものから非日常的なものまで、様々な方法を通じて「私とは何か」「意味と無意味」といったテーマを語り合う）
⑧ 宇宙を照射する庭（東洋の宇宙観をちりばめた箱庭をつくる）

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
氾濫する情報から必要なものを読み取り、自分自身の表現へと高めていくことができるか。

■評価方法
出席・授業への参加度・制作物（課題）

情報デザインⅤC 情報デザインⅥC	島村達雄・大西宏志	
ⅤC　前期　木曜　1・2・3・4講時 ⅥC　後期　木曜　1・2・3・4講時		411713 411714

■テーマ
3DCGの制作技術の習得

■授業概要
前期、後期を通じて3DCGアニメーションに必要な知識および技術の修得を行う。アプリケーションは3dsMaxを使用する。前期は主にモデリングとアニメーションの基礎を学び、後期はボーンを使ったキャラクターアニメーションを制作する予定。また、夏期には（株）白組での研修が行われる。研修は前期の成果をみて選抜者のみで行われる。再履修者は卒業制作の支援が主な授業内容になる。したがって再履修を希望する者は、卒業制作で3DCGアニメーションを選択することが前提となる。なお、この授業を履修するにあたっては、島村教授と白組スタッフによる面談を受けて選抜される必要がある。新規受講者の定員は９名である。

■授業計画
①　　ガイダンス
②〜③　水辺の風景の制作
④〜⑤　机の上の静物を制作
⑥　　弾むボールのアニメーション
⑦〜⑧　イヌが走るアニメーション
⑨〜⑪　顔の表情のアニメーション
⑫　　講評会
⑬〜⑯　鳩が羽ばたくアニメーション
⑰　　パーティクル（粒子の特殊効果）
⑱　　ハイパーボクセル（粒子の特殊効果２）
⑲　　人型アニメーションのボーンセットアップ
⑳〜㉓　人型アニメーション
㉔　　講評会

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
3dsMaxの基本操作ができるようになること。更に、ソフトのオペレーションだけで終わらずに、キャラクターの動きやテクスチャの表現、ライティングやカメラワークなど、魅力的なアニメーションに不可欠なセンスも身につける。再履修者は、卒業制作のクオリティを就職活動に使える（プロダクションの面接に持って行ける）程度にまで引き上げる。

■評価方法
課題の到達度と出席状況の総合評価

情報デザインⅤD 情報デザインⅥD	垂水佐敏・榎本了壱・秋元康・酒井洋輔	
ⅤD　前期　木曜　1・2・3・4講時 ⅥD　後期　木曜　1・2・3・4講時		411715 411716

＜前期＞担当：垂水佐敏

■テーマ

TVCM+テーマスタディ（１・２限）

■授業概要

優秀な広告クリエーターの出現は世界中で望まれています。なかでもTVCMはメディアの狙撃手。優秀なアイデアは国境を越えて文化となり、コミニュケーションの感動まで創出します。CM企画、映像デザイン、音声デザイン、タイムデザインを習得します。
CM作品をアウトプットしていきましょう！

■授業計画

○　CM企画・プレゼン・制作の基礎知識
○　グローバル視点でみるCMアイデアの創出法
○　課題……CM企画／コンテ作成／演出コンテ作成／撮影／編集／MA／発表
○　課題２…CM企画
○　課題３…最低10作品のアウトプットを目指します。

■テキスト

使用しない

■参考書・参考文献

適時紹介する。

■到達目標

実制作を通じ、広告アイデアがいかに大衆文化の要となるかを理解してもらう。
ポートフォリオにCM作品がずらりと並ぶ人がでてくることを目指す。

■評価方法

出席、授業への参加度、プレゼンテーション、成果物など総合的に評価する。

＜前期＞担当：榎本了壱・秋元康・酒井洋輔

■テーマ

瓜生TV（３・４講時）

■授業概要

プランニングの仕事は多岐にわたります。広告、人材育成、情報展開、新製品開発、起業、社会貢献プログラム、イベント制作、マーケティング、などなど。それをテレビのワイドショウ番組仕立てにして、プレゼンテーションをして行く。

■授業計画

①　　オリエンテーション
②〜⑤　企画・取材・制作
⑥　　オンエア
⑦〜⑩　企画・取材・制作
⑪　　第２回オンエア
⑫〜⑮　企画・取材・制作
⑯　　第３回オンエア
⑰〜⑳　企画・取材・制作
㉑　　第４回オンエア
㉒〜㉔　まとめ報告書作成

■テキスト

使用しない

■参考書・参考文献

使用しない

■到達目標

企画・取材・制作とプレゼンテーションの能力をアップする

■評価方法

企画力20%　制作力20%　プレゼンテーション力20%
出席40%

情報デザインⅤＥ	平野力・武村敏弘	
前期　木曜　1・2・3・4講時		411717

■テーマ
映像設計―撮る事は個性をカメラに通わせる―

■授業概要
映像は身近な存在です。撮影機器も高度なものから簡単に扱える機種まで数多くにあります。
しかし、カメラマンの個性発揮により、映像は多様な表情と躍動をみせます。フィルム映像・デジタル映像に如何に作家という感性を切り取り定着させることが出来るか、一緒に探りましょう。TVCMの映像・ドキュメンタリーの映像・MPVの映像、映像の需要は多岐、多彩。そのスタッフとしての自覚の行動を「カメラを担ぎ、カメラに個性を通わせる」姿勢を確立させる事を身につける。如何に作家という感性を画面に定着させるか、一緒にさぐりましょう。

■授業計画
―TVCM等の参考作品の鑑賞、分析
―カメラマンの企み、自身の映像発揮
―フレーミング（構図）を考える
―シズル感とは…シズルを撮る
―イマジナリライン・黄金分割等考えて撮る
―照明演習…光と影
―ロケーション撮影
―ロケーションセットでの撮影
―映画用カメラ・フイルムを用いての撮影（16ミリ）
―課題制作

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
映像表現に対する考え方や意識を向上させること。卒業制作に向け、各自のテーマ考察にフィードバックしてほしい。

■評価方法
出席（授業への参加度）、成果物を総合的に評価

情報デザインⅥＥ	川合匠	
後期　木曜　1・2・3・4講時		411718

■テーマ
テーマ研究（作品研究）

■授業概要
任意の作品を選出、研究し、プレゼンテーションする（形式は授業時にディスカッションして決定する）。 ひとを魅了する作品は、どういったテーマ、あるいは構造、表現をもって、人をひきつけるのか。観客という立ち位置にとどまることなく、同じ「つくる」立場の人間として、作品をより能動的に注視、分析することで、新たな視点を発見し、クリエイティブの意識をより高次へと上げてほしい。

■授業計画
―オリエンテーションとディスカッション
―企画発表
―研究と編集
―プレゼンテーション

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
映像表現に対する考え方や意識を向上させること。卒業制作に向け、各自のテーマ考察にフィードバックしてほしい。

■評価方法
出席（授業への参加度）、成果物を総合的に評価

情報デザインⅤF 情報デザインⅥF	疋田淳喜・高橋匡太・ 石川亮	
ⅤF　前期　木曜　1・2・3・4講時 ⅥF　後期　木曜　1・2・3・4講時		411719 411720

■テーマ
アートプロジェクト

■授業概要
公共スペースや厳しい条件での展示は計画から作品の方向性も考慮し、広報など目的をもったデザイン媒体にて告知を行わなければ気付いてもらえない。特に野外や学外への展開となると交渉や地域住民との信頼や協力が必須となる。この授業では作品と展示展開に実践と実験的な要素の具現化を目指す。作品の制作だけ行うことを目標とせず、一人ではできないことも仲間が協力すれば可能になることも夢ではない。ただ、実体が無ければ実験ができない。実験ができていなければリアルな交渉や企画は難航する。それらは作品を制作した数や展示での実体験が多くなれば解決に近付くだろう。全てはプランニングからはじまりアートにおけるデザインの必要性と発表することの快感を経験してもらいたい。

■授業計画
① 教員プレゼンテーション
② 学生プレゼンテーション
③ 作品制作１
④ 作品制作２
⑤ 作品制作３
⑥ 学内展示
⑦ 作品制作４
⑧ 作品制作５
⑨ 作品制作６
⑩ 学外展示

＊総合計画Ⅰ・Ⅱ（金曜１・２講時、集中）、領域総合演習（金曜３・４・５講時）と、課題、スケジュールはリンクします。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
アートプロジェクトとしての企画や作品そして展示展開を通じて広い視野で捉えるようになる。アートにおけるデザインの必要性や重要性を経験する。

■評価方法
出席50%、成果物50%

総合計画ⅠA 総合計画ⅡA	中田泉	
ⅠA　通年　金曜　1・2講時 ⅡA　時間割外		511713 701702

■テーマ
私の仕事と周辺（ポートフォリオ制作）

■授業概要
就職活動に必要不可欠なポートフォリオを、徹底的に制作指導します。
ポートフォリオ制作をエディトリアルデザインと捉え、デザイナー（＝自分）の作品集の企画・編集・デザイン・制作をおこない、自身の興味の対象やこだわりなど「私の仕事とその周辺」を多角的に捉え、展開していくことを目指します。
また､「連続〆切１週間の広告･グラフィック制作」など、アイデアを出すトレーニング・カタチにするトレーニングを続け、作品制作を促す場とします。

■授業計画
前期　イントロダクション
　　連続〆切１週間の広告・グラフィック制作

後期　ポートフォリオ制作
　　プレゼンテーション

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
とにかく作品数を増やし、そしてクオリティを上げていく授業です。
課題を通じて、自身のデザインワークのこだわりや方針などを見つめ直し、考え、明確にするきっかけとします。
面接などの場面で、自信を持ってプレゼンテーションできるためのツール制作を目指します。

■評価方法
ⅠA　出席評価30%　制作過程評価30%　成果物評価40%
ⅡA　成果物評価

総合計画ＩB	佐藤博一・中山和也
通年　金曜　1・2講時	511714

■テーマ
プレゼンテーションブック制作

■授業概要
イラストレーションの様々な展開を結集させ、自分自身をイラストレーションでアピールするプレゼンテーションブックを制作する。自分自身をアピールするには、自らのテーマやアイデアをその考え方にあった表現方法を用いて見る側にはっきりと伝える必要がある。テーマの確認からはじめ、アイデアのバリエーションづくり、メディアツールやプレゼンテーションテクニック及び1冊の本としてまとめあげる編集技術の修得を通して、自らのビジュアルアピールブックづくりを目指し、自分自身の確認と自己アピールの可能性を探る。

■授業計画
① 自分のテーマをイラストレーションで表現する
② イラストレーションアイデア100（自分のテーマの確認・分析とバリエーションづくり）
③ 映像･アニメーションによるプレゼンテーション（自分のテーマをふまえての映像またはアニメーション作品制作）
④ プレゼンテーションブック企画（これまでの作品と①～③での作品、エディトリアルデザイン、ブックデザインを含めたプレゼンテーション）
⑤ ビジュアルブック（数ページで構成される冊子制作）
⑥ プレゼンテーションブック制作（④の制作とそのプレゼンテーション）

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
各自のイラストレーションのテーマを固めながら、様々なイラストレーション表現のためのメディアツールやプレゼンテーションテクニックを学び、自分自身のイラストレーションをトータルにアピールできるようなプレゼンテーションブックの制作を目指す。

■評価方法
出席評価40%、授業評価（授業参加度及び制作過程）20%、成果物評価40%

総合計画ＩC	藤原裕三
通年　金曜　1・2講時	511715

■テーマ
ポートフォリオ、テーマスタディ

■授業概要
就職活動を視野に、自身のプレゼンテーションツールとなる「ポートフォリオ」を制作する。
また、4年次に「卒業制作」にスムーズに移行できるよう、テーマスタディにおいて制作のテーマ、表現のメディアを確定する。
この授業は「総合計画ⅡC､領域総合演習ⅢC」と連携し、単なる作品集にとどまらないように注意する。

■授業計画
前期
○ 進路確定
○ 素材選定
○ ページネーション
○ ラフ完成
後期
○ ポートフォリオ完成
○ 卒制テーマ研究
○ 卒制メディア研究
○ テーマスタディプレゼンテーション

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
就職活動に使用可能な「ポートフォリオ」の完成。
スムーズに「卒業制作」に移行できるテーマ､表現メディアの確定。

■評価方法
出席、積極的参加、理解度、プレゼンテーション、成果物を総合的に評価する

総合計画ＩＤ	平山健宣・川合匠・大西宏志・李尚宰・中山博喜・平間至
通年　金曜　1・2講時	511716

＜前期＞担当：平山健宣

■テーマ
グラフィックデザイン演習

■授業概要
ポートフォリオ制作を通して映像、写真作品をプロモーションするデザイン力を強化する。

■授業計画
【ポートフォリオ制作】
①～②　ページ構成
③～④　グリッド作成とレイアウトの方法
⑤～⑥　マスターページの作成
⑦～⑧　テキストデータの整理
⑨～⑪　画像の配置、テキストデータの流し込み、文字の扱い方、印刷
⑫～⑬　講評

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
課題を通じて、自身のデザインワークのこだわりや方針などを見つめ直し、考え、明確にするきっかけとします。面接などの場面で、自信を持ってプレゼンテーションできるためのツール制作を目指します。

■評価方法
2/3以上の出席・授業への参加度、プレゼンテーション、成果物を総合的に評価する。

＜後期＞担当：川合匠・大西宏志・李尚宰・中山博喜・平間至

■テーマ
卒業制作

■授業概要
映像は一般に、表現方法、あるいは目的、方向性において多種多様なメディアであり、卒業制作において学生それぞれが向かっていく方向もさまざまである。思索と実験、ディスカッション、プレゼンテーションをコンスタントに重ねることで、充実した制作をめざす。

■授業計画
担当教員によるゼミ形式。 具体的な予定・進行は授業時に指示する。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
計画的な制作進行ができること。テーマと表現技法を見つけだし、時間をかけて実制作をつづけることで、自身のクリエイティビティを磨きあげる。

■評価方法
出席（授業への参加度）、成果物を総合的に評価

総合計画ＩＥ 総合計画ⅡＥ	疋田淳喜	
ＩＥ　通年　金曜　1・2講時 ⅡＥ　集中		511717 701706

■テーマ
プレ卒業制作

■授業概要
１・２年次での基礎や表現制作で得た学習成果を作品へとまとめあげ、作りたい物や描きたいものを自分自身の言葉で語れ、そして作品自身が分身のごとく自ら表現したい気持ちが溢れてくる制作を目指す。個人面談を多く取り入れ実験や試行錯誤など制作における過程も重視し作品を完成へとつなげる。課題で制作した作品は「プレ卒業制作」として展示発表を行い、自身の進級制作と考えて取り組み、次年度の卒業制作本番に向けテーマやプランなどを明確にする。また、表現する作品の構想から作品完成に至るまでの計画性は社会的にも重要である。制作した作品は合評だけに留まらず様々なコンペなどに出品する。合評はコース全教員で行います。

■授業計画
① 教員作品プレゼンテーション
② 学生作品プレゼンテーション
③ 制作テーマ設定
④ 前期作品制作（プレ卒制Ⅰ）
⑤ 後期作品制作（プレ卒制Ⅱ）
＊情報デザインⅤ･Ⅵ（木曜）、領域総合演習（金曜）と、課題、スケジュールがリンクします。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
卒業制作における作品のテーマや表現方法を獲得し、計画性をもった制作を行える。制作やテーマ設定において思い悩む思考方法ではなく、直ぐに行動をおこすアクティブな状況を作る。

■評価方法
Ⅰ出席50%、成果物・プレゼンテーション50%、
Ⅱ成果物100%

総合計画ⅡＢ	中山和也・佐藤博一
時間割外	701703

■テーマ
コンペティションと展覧会

■授業概要
各自の制作するイラストレーションを外部に向けて発信する。学外での公募などに応募する作品を制作する。また、ギャラリーで開催する展覧会のための作品を制作する。

■授業計画
① 学外での公募などへの応募のための作品制作とプレゼンテーション
② 展覧会出品のための作品制作及び展示とプレゼンテーション

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
各自のイラストレーション表現を外部に向けて発信する。コンペティション入選作品や展覧会出品作品を分析し、読み取りながら、自分自身の作品と比較考察する。

■評価方法
成果物評価

総合計画ⅡC	藤原裕三	
集中		701704

■テーマ
広告コンペティション

■授業概要
「京都広告賞」「朝日広告賞」などのコンペティションに応募する。
この授業は「総合計画ⅠC､領域総合演習ⅢC」と連携し、そこで制作するポートフォリオの素材となる作品を多数制作する。

■授業計画
前期に「京都広告賞」、後期に「朝日広告賞」に応募することを課題とし、各自、公募開始時期、締め切りを考慮し、スケジュール計画を立て、資料収集を準備すること。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
広告表現の制作を通して､クライアントの課題の理解力、回答力、表現力を高める。

■評価方法
成果物評価

総合計画ⅡD	川合匠・大西宏志・李尚宰・中山博喜・平間至	
集中		701705

■テーマ
プレ卒業制作

■授業概要
映像は一般に、表現方法、あるいは目的、方向性においても多種多様なメディアであり、卒業制作において学生それぞれが向かっていく方向もさまざまである。思索と実験、ディスカッション、プレゼンテーションをコンスタントに重ねることで、充実した制作をめざす。

■授業計画
担当教員によるゼミ形式。 具体的な予定・進行は授業時に指示する。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
計画的な制作進行ができること。テーマと表現技法を見つけだし、時間をかけて実制作をつづけることで、自身のクリエイティビティを磨きあげる。

■評価方法
夏期合宿時および後期成果物評価

メディア演習ⅠA メディア演習ⅡA	佐藤淳	
ⅠA ⅡA	通年　水曜　1・2講時	311706 311707

■テーマ
エディトリアルデザイン・タイポグラフィ研究

■授業概要
前期は、欧文書体・和文書体の成り立ちと理解を深めるための講義をします。
後期は、タイプコントロール演習を行います。

■授業計画
前期
○　欧文書体の歴史
○　和文書体の歴史
○　研究レポート作成
後期
○　欧文書体のタイプコントロール
○　和文書体のタイプコントロール
○　欧文・和文書体混植組タイプコントロール

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
『欧文書体百花事典』、組版工学研究会編、朗文堂、¥12,000（研究室で販売します。要事前予約）

■到達目標
文字を正しく美しく配置する技術を修得する。

■評価方法
2/3以上の出席・授業への参加度、プレゼンテーション、成果物を総合的に評価する。

メディア演習ⅠB メディア演習ⅡB	鈴木篤	
ⅠB ⅡB	通年　水曜　1・2講時	311708 311709

■テーマ
コンセプトデザイン

■授業概要
普段何気なく目にしている物事の多くは、文化的な習慣や慣れなどが先入観となり、よほど積極的に見ようとしないかぎり、それらの別の側面を知ることは出来ません。デザインも同様に、ある視点に気づくことからはじまります。
この授業では、視点や方法の多様性を発見し、モノからコトをつくる方法を探ります。

■授業計画
前期
○「気づく、集める、編む」
　課題１―one concept book
　講評
　課題２―プロダクトデザイン
　講評

後期
○「モノからコトをつくる」
　課題３―コトのデザイン
　講評

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
新しい視点や方法を探り、課題に対して柔軟に対応できる思考力を身につける。
自分なりの課題やデザイン言語の発見を目標とする。

■評価方法
出席、授業への積極的な参加度、制作物とプレゼンテーションを総合的に評価する。

メディア演習ＩＣ メディア演習ⅡＣ	國米豊彦	
ＩＣ ⅡＣ	通年　水曜　1・2講時	311710 311711

■テーマ
イラストレーション

■授業概要
この授業では、ビジュアルコミュニケーションに於ける視覚表現を、課題制作により様々な角度から実践する。

■授業計画
前期
○　色とイメージについて
○　形、色、画材の選択
○　透視図法の描き方
○　構図の考え方
○　リアルとデフォルメ表現
○　共視覚「音」「リズム」
○　コラージュとフロッタージュ
○　連続感「方向性」
○　複合と強調
○　合評
後期
○　オリジナルイラストレーションを絵本や冊子に展開する
○　合評

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
イラストレーションの基本要素による、ビジュアル表現の習得。

■評価方法
2/3以上の出席・授業への参加度、制作物（課題）を総合的に評価する。

メディア演習ＩＤ メディア演習ⅡＤ	上原英司	
ＩＤ ⅡＤ	通年　水曜　1・2講時	311712 311713

■テーマ
ウェブコンテンツ（WEBデザイン初級編）

■授業概要
ウェブの登場とともに、情報デザインという考え方は急速に注目されるようになった。
この授業では、ウェブ制作ソフトとしてデファクト・スタンダードなAdobe Dreamweaverを用いて、ウェブサイト制作の基礎的な方法と考え方を学ぶ。ウェブデザインの知識や技術の習得だけにとどまらず、制作プロセスを通して、デザイン的な視点で社会のさまざまな事象を捉えることのできる感覚を養い、ウェブにおける情報デザインの重要性や新たなコミュニケーションスタイルの可能性を探る。
※授業に関しては各自ノート型コンピュータを持参し、Adobe Illustrator、Adobe Photoshopの基本的な作業が行えること、Adobe Dreamweaverを用意することが条件となる。
※授業内容はウェブ初心者を対象に進めていく。

■授業計画
＜前期＞
①～②　ウェブサイト制作のための基礎知識
③～⑥　Dreamweaverの基本操作（ページ制作）
⑦～⑧　Dreamweaverの基本操作（サイト構築）
⑨～⑬　課題制作１
⑭　　講評
＜前期＞
①～③　課題制作２（テーマ設定、企画構成）
④～⑥　課題制作２（取材・原稿作成）
⑦～⑨　課題制作２（サイト・デザイン設計）
⑩～⑬　課題制作２（サイト制作）
⑭　　講評

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
ウェブサイト制作に関する基礎的な知識と技術の習得および作品制作。
ウェブデザインという表現（情報発信）を通して、情報デザインの可能性について独自の考えを構築する。

■評価方法
出席、授業への参加（50%）および理解度、成果物（50%）を総合的に評価する。

メディア演習ＩＥ メディア演習ＩＩＥ	永田智史	
ＩＥ ＩＩＥ	通年　水曜　1・2講時	331703 331704

■テーマ
Web制作の今を知る（WEBデザイン上級編）

■授業概要
この授業ではWebサイトのデザインで必要になる「情報の組織化」「ナビゲーション」「ラベリング」「検索」といった要素を知り、CSSレイアウトのテクニックを身につけ、JavaScriptを使ったWebページの拡張を行う。
またFlashを活用したページ制作も行い、現在Web制作に必要な知識と技術を会得する。
「デザイン」の目的はコミュニケーションであることをWebサイトのデザインを通じて学ぶ。
※授業に関しては各自ノート型コンピュータを持参し、Adobe Illustrator、Adobe Photoshopの基本的な作業が行えることが条件となる。
※Adobe Flash、Adobe Dreamweaverを用意していることが望ましい。
※授業内容は基礎的なウェブ知識を持つ者を対象としている。

■授業計画
① Web標準と正しいマークアップ
② Webサイトに必要な要素とCSSレイアウト
③ 色と画像とフォントの制約
④ 画像を使用したレイアウトの拡張
⑤ ケータイ電話向けWebサイト
⑥ JavaScriptとDOM
⑦ AjaxとJavaScriptライブラリ
⑧ Flash基礎
⑨ Flash応用
⑩ アクセシビリティとWebブラウザの種類
⑪ 複数人で行う作業とワークフロー
⑫ 課題制作
⑬ 課題制作

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
「詳解ＨＴＭＬ＆ＸＨＴＭＬ＆ＣＳＳ辞典」、大藤 幹（著）、秀和システム、2,100円

■到達目標
Webサイト制作技術の習得

■評価方法
出席・授業への参加度・成果物を総合的に評価する

メディア演習ＩＦ メディア演習ＩＩＦ	相原信洋	
ＩＦ ＩＩＦ	通年　水曜　1・2講時	311714 311715

■テーマ
アート・アニメーション

■授業概要
アートの中でも特に映像、アニメーションを中心に実習。それらを通してアニメーションの可能性を追求します。実習に於いては、野外でのロケ、合評も考えています。

■授業計画
① 映像表現とは
② アートとアニメーション
③ アートの実験
④～⑩ 実習・映像基礎
⑪ 野外ロケ・課題
⑫ 編集・合評
⑬～⑮ 課題
⑯ 合評
⑰～㉓ 課題
㉔ 合評

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
実習・実技を通して、映像・アニメーションの基本的技術の習得。課題による表現力の向上。

■評価方法
出席・課題・プレゼンテーション

メディア演習ⅠG メディア演習ⅡG	内田春菊 他	
ⅠG ⅡG	通年　水曜　3・4講時	331705 331706

■授業概要
学科ガイダンス時に指示

メディア演習ⅠH メディア演習ⅡH	垂水佐敏	
ⅠH ⅡH	通年　水曜　3・4講時	331707 331708

■テーマ
アドヴァタイジング

■授業概要
広告表現はアイデアという無類の武器で世の中へ圧倒的な「活気」をつくりだすことのできるビジネスです。大衆文化の牽引となった広告事例と社会背景を学びながら、戦略・企画・アイデア・定着の実際を学ぶ。特に広告アイデアの作り方に軸を置く。演習ではTVCM・ポスターほかを制作しアドバタイジングの実際を習得する。

■授業計画
アドヴァタイジング
前期：
① 広告概論
② コンセプトメーキング
③ 広告環境・グローバル流儀
④ 16Art　edes
⑤ パワークリエーティブの制作手法
⑥ 演習
後期
① アドフェスト　ヤングロータス　からアイデアの創出を学ぶ　TVCM制作演習。
② ACC　学生CMコンペティションへの参加入賞を目指す

■テキスト
未定

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
制約ある商業芸術である広告制作のトキメキの実際を身につける。

■評価方法
出席率・授業への参加熱意・プレゼンテーション・成果物を総合的に評価する。

メディア演習ＩＩ メディア演習ⅡＩ	坪口享玄	
ＩＩ ⅡＩ	通年　水曜　3・4講時	331709 331710

■テーマ
写真基礎

■授業概要
様々な方面に拡張し続けるメディアにおいて、そのデザイン構成上、重要なツールとして写真／画像がある。本授業では写真を基礎から学び、応用し、発展させていくことを目的とし、自身がイメージした通りに写真を撮影し、時にデザインとして、時にアートとして、多面的な表現として写真を捉え、独自の表現力を身に付けるとともに、写真撮影・制作技術を身に付けていくことを目標とする。

■授業計画
① カメラ基礎（絞り・シャッタースピード・露出）
② 撮影基礎（被写界深度・モノクロ・カラーポジ）
③ 外光・室内光／人工光の違い（スタジオ撮影含む）
④ スナップ撮影
⑤ 人物撮影
⑥ ブツ撮り（静物撮影）
⑦ 暗室＊１（フィルム現像）
⑧ 暗室＊２（紙焼き）
⑨ デジタル変換（スキャニング・解像度）
⑩ デジタルカメラ実習
⑪ 総合課題制作・プレゼンテーション

＊全項目を通年で行い、一項目終了毎に小課題を課すものとする

■テキスト
『写真・技法と表現』、宮本隆司・田中仁　編、京都造形芸術大学　発行、¥4,000
＊授業計画に則り各項目履修までにぜひ読まれたし
（研究室で販売します。要事前予約）

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
授業全体を通して写真の基礎知識並びに技術の習得。また、各自の意欲、レベルに合わせて作品制作の指導も行い、表現スキルの向上を目指す。

■評価方法
出席および授業習熟度、各課題成果品による総合的評価とする

メディア演習ＩＪ メディア演習ⅡＪ	根之木正明	
ＩＪ ⅡＪ	通年　水曜　1・2講時	311716 311717

■テーマ
平面造形

■授業概要
主にドローイング、ペインティングを中心に、描く行為から発する表現を探っていく。
前期は観察から始め,視野と表現の幅を広げる。そのためにも多数の制作を行う。日々のドローイングから大小のペインティングまで、描いて描いて描きまくる。
後期は実験的な技法にも目を向け、前期で得た独自の制作のヒントを自己の表現方法の獲得へと向かう。
絵という広い範囲での中で、絵画もイラストレーションも分かつことなく新しい絵を目指すことを重視したい。
尚、あくまでも道具の一つとして捉えるならば、スキャニングや出力等PC機器の使用を否定するものではない。

■授業計画
① 平面造形について
② 材料の話
③ 道具の話
④ 支持体の話
⑤ 観察する絵
⑥ 多種多様な絵
⑦ 大きな絵、小さな絵
⑧ 速い絵、遅い絵
⑨ 不自由な絵
⑩ 他人の絵
⑪ 実験する絵
⑫ 記憶の絵
⑬ 私の絵

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
1000枚のドローイング、100枚のペインティング。
多数の絵やクリエイターと、その表現世界を知る。卒業制作へと繋がるための独自の表現方法を獲得する。

■評価方法
出席評価（40%）、授業評価（授業への積極的な参加度、小レポートなどの作品以外の提出物、制作過程に対して20%）、成果物評価（40%）

メディア演習ⅠK メディア演習ⅡK	疋田淳喜	
ⅠK ⅡK	通年　水曜　3・4講時	331711 331712

■テーマ
立体造形

■授業概要
この授業では立体造形作品の制作を通じて様々な表現方法や手段を研究する。作品制作には作る動機と選ぶ素材が絶妙なバランスで同居している。その素材は形をとどめた物から光や音のようにとどめる事や静止する事ができない物がある。自己表現における新しい手段を模索し実験を積極的に行い、構想計画から立体造形の作品制作を行う過程において、あらためて素材や自分自身の新しい表現技法を収得してほしい。

■授業計画
① 立体造形で模倣・模刻
② 光る立体造形
③ 動く立体造形
④ 音が出る立体造形
⑤ マルチプル（量産する立体造形）
⑥ 本と付録（アートブックと付録の立体造形）
⑦ バルーンによる立体造形
⑧ 作品のパッキング（ブリスターパック、ケースなど）

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
思い悩むより手を動かし制作しながら思考する事によって、構想計画から作品完成までの経験値を向上させる。

■評価方法
出席評価50%、成果物評価50%

メディア演習ＩＬ メディア演習ＩＩＬ	藤本由紀夫	
ＩＬ ＩＩＬ　通年　水曜　3・4講時		331713 331714

■テーマ
アート・アンド・テクノロジー

■授業概要
「空間」のつくり方
私達の身体はどのように「空間」をとらえているのか？
そしてどのように「空間」をつくりだしているのか。
この授業では、私達の感覚器官（主に目と耳）の体験を通して、様々な「空間」がどのように脳内に構築されるのかを考える。目がとらえる空間、耳がとらえる空間、その相似性と差異、そして目と耳でとらえる空間の不思議な魅力を、実際の体験により考察する。

■授業計画
空間とは？
①　目がつくる空間
①－①　一つの目がつくる空間
①－①－①　遠近法
①－①－②　浮絵／日本に来た遠近法
①－①－③　遠／近のつくり方
①－②　二つの目がつくる空間
①－②－①　ステレオ視の冒険
①－②－②　「見える」３Ｄ
①－②－③　「見る」３Ｄ
①－③　「時間」を伴った空間
①－③－①　「動く絵」
①－③－②　「映画」の生み出す空間
①－④　目の遠／近
①－④－①　モネの遠／近
①－④－②　小津の遠／近
①－④－③　デュシャンの遠／近
②　耳がつくる空間
②－①　音楽の視覚化
②－①－①　カンディンスキーとクレー
②－①－②　ヴィジュアル・ミュージック
②－②　耳の遠／近
②－②－①　空間を聞く耳
②－②－②　20世紀音楽の空間
②－③　二つの耳がつくる空間
②－③－①　「ステレオ」の空間
②－③－②　「マルチトラック」の空間
③　目と耳がつくる空間
③－①　20世紀の目と耳
③－①－①　ダダ・バウハウス・フルクサス
③－①－②　インスタレーション
③－②　書物の空間
③－②－①　「書物」とテクノロジー
③－②－②　「書物」の時間と空間
③－②－③　グラフィック・サウンド・テキスト空間とは？

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
知識ではなく、実際に自分の目と耳での体験を通し、空間についての概念の拡張を目指す。そして、卒業制作の発想につながることを目標とする。

■評価方法
出席（80点）、レポート（20点）

メディア演習ＩＭ メディア演習ⅡＭ	都築潤 ユリコフ・カワヒロ	
ＩＭ ⅡＭ	通年　水曜　3・4講時	331715 331716

■テーマ
イラストレーション
※イラストレーションコース対象

■授業概要
自作を通して社会への適応を具体的に模索する。
そのためにはイラストレーションの社会的現状を知らなければならず、マスメディアが消えかかり新しいメディアの有り様が過渡期的に変化する世の中で、イラストレーション自体の意味の変遷、その未知的な広がりを平行して考えていく。

■授業計画
○　イラストレーションの歴史～日本のグラフィックデザイン、イラストレーションの歩み
○　グループで取り組む～擬似的役割分担でグループ制作
○　実践としてのイラストレーション～出題に応えていく
○　コンクールと作品制作～制作からプレゼンテーションまで
○　絵と美と画と術～メディアとイラストレーション、美術、デザインを知る
○　イラストレーターの職域を考える～IT､絵を描く心、セルフプロモーション、ほか

■テキスト
必要に応じて適宜紹介する可能性あり

■参考書・参考文献
適宜に使用可能性あり

■到達目標
イラストレーターの存在そのものを捉えなおし、新しい時代のメディアクリエーターとしての思考力、実践力を身につける。

■評価方法
総合的評価

領域総合演習Ａ	中井康史・中田泉
通年　金曜　3・4・5講時	531707

■テーマ
私の仕事と周辺（ポートフォリオ制作）

■授業概要
就職活動に必要不可欠なポートフォリオを、徹底的に制作指導します。
ポートフォリオ制作をエディトリアルデザインと捉え、デザイナー（=自分）の作品集の企画・編集・デザイン・制作をおこない、自身の興味の対象やこだわりなど「私の仕事とその周辺」を多角的に捉え、展開していくことを目指します。
また、広告賞への作品出品など、作品制作を促す場とします。

■授業計画
前期　イントロダクション
　　編集・レイアウト研究
　　ポートフォリオ　編集企画
　　ポートフォリオ　フォーマット作成
　　京都広告賞　出品

後期　ポートフォリオ　制作
　　プレゼンテーション
　　朝日広告賞　出品

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
課題を通じて、自身のデザインワークのこだわりや方針などを見つめ直し、考え、明確にするきっかけとします。
面接などの場面で、自信を持ってプレゼンテーションできるためのツール制作を目指します。

■評価方法
出席評価30%　制作過程評価30%　成果物評価40%

領域総合演習Ｂ	伊藤桂司・ヒロ杉山・長谷川集平・佐藤博一・中山和也
通年　金曜　3・4・5講時	531708

■テーマ
イラストレーション・絵本・ブックデザイン

■授業概要
情報化が進むにつれて、イラストレーションが活躍するフィールドが増えている。アナログ・デジタルを問わず、アイデアをカタチにすることに重点をおき、イラストレーション表現や絵本表現の可能性を追求する。イラストレーションの領域を広くとらえ、絵だけではなく写真やコラージュを用いるなど、多彩な表現方法を学ぶ。前期は、イラストレーション表現では、与えられたテーマや言葉を自由に解釈し描くなど、発想と描くことのトレーニング。絵本表現では、作品構想に重点を置き、いくつかの製本方法の体験によって表現の可能性を探る。後期は、イラストレーション表現では、イラストレーションを展開させた、フリーペーパーなどの印刷物を制作する。絵本表現では、各自のテーマに基づく作品制作によって、本という形態がもつ魅力について考えていきます。

■授業計画
「イラストレーション表現」
テーマによる課題制作
ビジュアル制作
印刷物制作（冊子）
エディトリアルデザインへの展開　など

「絵本表現」
絵本制作
ブックデザイン研究
製本演習　など

■テキスト
絵本表現：「絵本づくりトレーニング」、長谷川集平、筑摩書房、¥1,785

■参考書・参考文献
授業内で適宜、紹介する

■到達目標
個々がもつ考え方や描き方の「クセ」を破壊することからはじめ、新たな平面表現の構築につなげていくことを目標とする。授業内だけでなく、今後の仕事や制作活動においても大切である「絵をうまく描く」ことよりも「自由な発想で描く」ことの重要性を実感するとともに、仕事につなげていける方法を探求する。

■評価方法
出席・授業への参加度30%、成果物評価70%

領域総合演習Ｃ	藤原裕三　ほか特別講師
通年　金曜　3・4・5講時	531709

■テーマ
プレゼンテーション・デザイン

■授業概要
後期からスタートする就職活動を視野に、プランニングディレクションコースの特性を考慮し、社会に向けいかに自分をプレゼンテーションするかを考える。
また、特別講義によりデザインの現場を知ることで企業研究を行う。
この授業は「総合計画ＩＣ・ⅡC」と連携し、そこで制作するポートフォリオの素材となる作品を多数制作する。

■授業計画
前期
○　素材制作
○　進路計画
○　マーケティング
○　自己分析
後期
○　素材制作
○　エントリーシート
○　履歴書
○　企業研究

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
卒業後希望通りの進路を獲得するために、目的に沿った自分自身のプレゼンテーションを構築する。

■評価方法
出席、積極的参加、理解度、プレゼンテーション、成果物を総合的に評価する

領域総合演習Ｄ	宇川直宏・大西宏志・川合匠・竹内宏彰・田中誠・中山博喜・平間至・李尚宰
通年　金曜　3・4・5講時	531710

■テーマ
演出演習／双方向型番組制作／卒業制作

■授業概要
映像メディアによる表現は、個々の心的テーマはもとより、撮影から編集にいたる技術、ハードウェアについての知識など多種多様な視点と探求力を必要とする。卒業制作を見据え、さまざまな実習を通じて、そのきっかけや、テーマの素となるものを発見してほしい。
〈前期〉
―「演出演習」担当：田中誠
作品鑑賞と講義をベースに、短編作品を制作する。
―「ULTIMATE TV UNIVERSITY ！！！！！」担当:宇川直宏・川合匠
東京⇔京都間をビデオ・カンファレンス・ソリューションで結ぶ双方向TV番組形態授業。プロデュース、ディレクションから役者、美術、音声にいたる番組制作のすべてを担い、つくり上げる。

〈後期〉
担当：大西宏志・川合匠・中山博喜・平間至・李尚宰
「卒業制作」
映像は一般に、表現方法、あるいは目的、方向性において多種多様なメディアであり、卒業制作において学生それぞれが向かっていく方向性もさまざまである。思索と実験、ディスカッション、プレゼンテーションを重ねることで、実のある制作をめざす。

■授業計画
〈前期〉
①～⑥　「演出演習」担当：田中誠
⑦～⑬　「ULTIMATE TV UNIVERSITY ！！！！！」担当：宇川直宏・川合匠

〈後期〉
「卒業制作」担当教員によるゼミ形式。 具体的な予定・進行は授業時に指示する。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
授業内で適宜紹介

■到達目標
卒業制作を見据え、さまざまな実習を通じて、自分自身の方向性を検証し、テーマの発見、あるいは考察の場とすること。

■評価方法
出席（授業への参加度）、成果物を総合的に評価

領域総合演習Ｅ	疋田淳喜
通年　金曜　3・4・5講時	531711

■テーマ
プレゼンテーション

■授業概要
「表現したい事」、「制作した作品」、「大学で何を学んだか？」などを、第三者へわかりやすく伝達を行い理解してもらう事は容易くない。しかし、何も行動を起こさなければ少しの理解も得られない。この授業では、制約された表現メディアでの発表とプレゼンテーションの補助となるツールの制作を行います。また、自分自身の発表だけではなく他者の発表を聞き理解しようとする姿勢も重要です。就職活動・進学や作品コンペにおいても書類や資料審査が不可欠である。課題におけるポートフォリオは作品に解説をつけただけの作品集ではない、自身が凝縮し自身が飛び出す程の分身となる最強のツールを目指しプレゼンテーションを行う。

■授業計画
自分自身の興味や表現など、課題を通じて発表を行う。また、他授業とのリンクも行う。
課題１．ルーツプレゼンテーション
①～③　自己のルーツを魅力的な写真や絵を駆使して魅惑的な発表を行う。自分は今まで何に興味を持ち、今日の自分に至るかをあらためて分析し他者へ伝える。
課題２．映像によるプレゼンテーション（フリップブック）
④～⑥　映像や動画を用いてフリップブック（パラパラまんが本）を用いて自己のプレゼンテーションを行う。情報量が限られたフリップブックに収めるには数巻セットでの制作が必要となる。
課題３．ポートフォリオによるプレゼンテーション
⑦～⑬　ポートフォリオ、プレゼンテーションブックの制作、自己分身の本にする。

＊情報デザインⅤ・Ⅵ（木曜１、２、３、４限）、総合計画Ⅰ・Ⅱ（金曜１、２限）と、課題、スケジュールはリンクします。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
自分自身の制作や表現を客観的に見つめた発表。
進学および就職活動に耐えうる実践的な発表とツールの制作。

■評価方法
出席50%、成果物・プレゼンテーション50%

情報デザイン論Ⅰ	太木裕子	
前期　木曜　5講時		451701

■テーマ
アプリケーション・テクニック

■授業概要
IllustratorやPhotoshopを作品制作に活用するには、基本操作だけでなく、さまざまな使い方や操作のコツなどを知る必要があります。この授業ではセミナー形式で、アプリケーションの知識や操作テクニックを紹介しながらレベルアップを目指します。また、授業後半ではAdobe Flashに関する基本操作についても解説します。

■授業計画
①　基本操作と画面設定に関する復習
②　画像選択に関するテクニック
③　補正に関するテクニック
④　変形に関するテクニック
⑤　レイヤーに関するテクニック
⑥　フィルタに関するテクニック
⑦　パスやシェイプに関するテクニック
⑧　描画に関するテクニック
⑨　テキストに関するテクニック
⑩　Illustratorとのデータ互換に関するテクニック
⑪　アクションやAdobe Bridgeなど便利な機能の紹介
⑫〜⑬　Adobe Flashの基本操作

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
授業内で適宜紹介します。

■到達目標
アプリケーションの様々な操作方法を知りレベルアップをはかる。
基本操作・基礎知識で不明な点をなくす。
学んだ知識を作品制作に活かせるようになる。

■評価方法
2/3以上の出席が成績評価の対象となる。
授業への出席、授業への積極的な参加度、レポート（課題）などを総合的に評価します。

情報デザイン論Ⅱ	アサツーディ・ケイからの招聘講師	
前期集中　9/2〜9/4　1・2・3・4講時		701707

■テーマ
コミュニケーションプランニング（マーケティング論）

■授業概要
アサツーディ・ケイの広告現場の第一線で働く広告マンたちが講師となり、リレー形式でおこなうマーケティング論。
企業や団体のマーケティング戦略やコーポレートコミュニケーション戦略の重要な手段であり、消費者にとって行動をおこすための情報源である広告について、基本知識を踏まえながら、そのビジネス構造と最新の考え方を、企画・マーケティングの立場から実際の事例をとりあげ進めていく。

■授業計画
アサツーディ・ケイからの講師が、社内で取組んだ実例を紹介しながら進行する

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
広告の社会的・経済的機能、広告計画や広告表現のプロセス、広告媒体の種類と特色、ニューメディアなどについて知り、広告の基本や仕組みを理解する。

■評価方法
出席、レポートなど総合的に評価する

情報デザイン論Ⅲ	臼木幸一郎	
後期集中　土曜　3日間	1・2・3・4講時	701708

■授業概要
学科ガイダンス時に指示

情報デザイン論Ⅳ	武田好史	
前期集中　8/30～9/1	2・3・4・5講時	701709

■テーマ
ライフデザインとライフのデザイン
（ライフデザイン論）

■授業概要
ライフすなわち生活とそれをとりまく環境のデザイン化及び好みのデザインに身を包むための観念技術論。
ライフデザインつまり人生を生から死に至る間の美しい計画として実現させるために学ぶ。そのために歴史上に残る代表的な文化の創造者（デザイナー）達のライフスタイル及び表現行為を検証し、実践に移すための戦略をそれぞれが計画する。

■授業計画
インテリア（モダニズムと骨董趣味）
ファッションのスタイル
鎮守の森　イメージを頭の中に移植する
書物モデルで世界観を構築する
パフォーマンス（ふるまい）の身体
インスタレーション（しつらい）の身体
旅の時間論
「花と茶」のデザイン
「言の葉」のデザインと歌謡
「うつろい」の時空デザイン

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
デザイナーとして社会に出る以前に、個別の特質、個性の発見を通して生涯ぶれない自我を形成すると共に自己をデザイン化する。

■評価方法
出席・レポートを総合的に評価する

情報デザイン論Ⅴ	大澤浄
前期　水曜　5講時	351702

■テーマ
映像メディア論

■授業概要
携帯動画から衛星写真まで、今や映像メディアは社会の至るところに見出され、われわれのコミュニケーションのあり方に重大な変更を加えつつある。本授業はそれら「ニュー・メディア」のさまざまな現象を観察し、19世紀以降の視覚メディアの歴史と理論の流れに位置づけることを目指す。一見新しいと思われる今日的なメディアに近代的な普遍性を見つけ、写真や映画、TVといった相対的に「古い」メディアに今まで見過ごしてきた可能性を見つけることによって、映像メディアの「現在」が動的かつ立体的な厚みをもったものとして理解されるはずである。

■授業計画
① 遍在する映像環境
② 3D映画と映像のリアリティ
③ アニメーションとライヴ・アクション
④ 映像の物質性とホラー
⑤ 映像と物語(1) 古典的映画の語り
⑥ 映像と物語(2) ネオレアリズモからヌーヴェル・ヴァーグへ
⑦ 映像と音響(1) 音の空間と物語世界
⑧ 映像と音響(2) ミュージック・ヴィデオのスタイル
⑨ 映像と音響(3) サイレント映画
⑩ リアルタイム映像とコミュニケーション(1) TVの存在論
⑪ リアルタイム映像とコミュニケーション(2) ケース・スタディ
⑫ ウェブ動画と映像のフレーム、インターフェイス
⑬ まとめ

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
授業中に適宜コピーを配布する

■到達目標
映像メディアを批判的に読解するリテラシーの習得および実践。映画史と映画理論の基礎的な知識の習得。

■評価方法
期末レポート（60%）、出席状況（30%）、平常点（10%）で総合的に評価する

情報デザイン論Ⅵ	株式会社 電通 複数の現役クリエイターによるリレー講義
後期　木曜　5講時	451702

■テーマ
アドバタイジング論

■授業概要
広告代理店の現役クリエイティブディレクターが現場感覚に基づいた広告クリエイティブの基礎と、時代をリードするクリエイティブのおもしろさについて論ずる。優れた広告の視聴や制作現場を疑似体験するための課題制作も行う。

■授業計画
① 広告とアートディレクション
② キャラクターデザインとは
③ アートディレクション
④ アートディレクションとパッケージデザイン
⑤ WEB広告とは
⑥ CMプランニング
⑦ 新聞・雑誌広告
⑧ CMプランニング
⑨ OOH・クロスメディア
⑩ CMプランニング
⑪ 海外CM・ACC
⑫ 課題制作
⑬ 課題講評

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
ビジネスとしての広告の実際を理解し、広告クリエイティブのための「考える力」と「カタチにする力」を修得する。

■評価方法
2/3以上の出席・授業への参加度、成果物を総合的に評価する。

卒業研究Ａ 卒業研究Ｂ 卒業研究Ｃ 卒業研究Ｄ 卒業研究Ｅ 情報デザイン研究ＩＡ 情報デザイン研究ＩＢ 情報デザイン研究ＩＣ 情報デザイン研究ＩＤ 情報デザイン研究ＩＥ	コミュニケーションデザインコース： 佐藤淳・中田泉・丸井栄二 イラストレーションコース： 相原信洋・佐藤博一・中山和也 プランニングディレクションコース： 榎本了壱・垂水佐敏・藤原裕三 映像メディアコース：川合匠・大西宏志・李尚宰 先端アートコース：ヤノベケンジ・根之木正明・藤本由紀夫

卒業研究Ａ　通年集中	701710
卒業研究Ｂ　通年集中	701711
卒業研究Ｃ　通年集中	701712
卒業研究Ｄ　通年集中	701713
卒業研究Ｅ　通年集中	701714
情報デザイン研究ＩＡ　時間割外	701715
情報デザイン研究ＩＢ　時間割外	701716
情報デザイン研究ＩＣ　時間割外	701717
情報デザイン研究ＩＤ　時間割外	701718
情報デザイン研究ＩＥ　時間割外	701719

■テーマ
卒業制作

■授業概要
卒業制作は大学生活の集大成であると同時に、卒業後の出発点を築くものである。これまでさまざまな切り口から模索、吸収してきたものを深化させ、拡張するために、一年間をかけて自己の限界に挑戦してほしい。

■授業計画
数回の卒制プレゼンテーションを経て、講評、審査。
講評・審査後、欠点の修正、展示計画・運営体制の確認。
表現形式、卒制意図を探求する前半から、プランの修正、問題点の検討と批評、アドバイス、作品制作の個別指導の後半へと進む。
2010年度の具体的なスケジュールは別途指示する。

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
卒業制作を通して、情報デザインに対する各自の考え方が構築されたか、といった点が重要であり、卒業制作のもうひとつの目標は、各自の将来設計に自信と意欲を持てるようにすることである。

■評価方法
出席・授業への参加度、制作物、プレゼンテーションを総合的に評価する。

情報デザイン研究Ⅱ A	島村達雄・大西宏志
時間割外	701720

■テーマ
3DCGの制作現場体験

■授業概要
（株）白組・青山スタジオでの研修

■授業計画
① ガイダンス
② ペーパークラフトからのモデリング
③ キャラクターアニメーション

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
モデリングとアニメーションの技術力を研くと共に、チームワークで必要なコミュニケーション力を身につける。

■評価方法
課題の到達度と出席状況の総合評価

情報デザイン研究Ⅱ B	疋田淳喜・石川亮
通年　木曜　3・4講時	431708

■テーマ
造形表現（平面、立体、映像）における卒業制作と進路支援

■授業概要
卒業制作と進路支援を念頭に置き、３年次までの学習の成果と個人制作において、各自の制作テーマに沿って素材の特性や表現技術を向上し計画的に展示を含めた作品制作とプレゼンテーションを行う。また、アドビ・イラストレータ、フォトショップの基本操作の復習をベースに制作を行い、映像制作においては画面構成や編集を検討しイメージだけの映像にならないようにする。作品においては、各自の表現に適した展示計画をマケットの製作から検討し総合的に捉えることによって方向性をより明確にする。大学４年間の集大成・卒業制作とリンクし、ハイクオリティな卒制作品を目指す。

■授業計画

課題１　「コンピュータ演習と復習」
①～③　映像制作を含めた、コンピュータ演習
課題２　「素材・表現・平面・立体・映像による作品の制作」
④～⑥　自己解決の作品制作ではなく他者への丁寧な伝達を目標とし実験制作と完成を発表。
課題３　「展示計画によるマケットの制作と作品制作」
⑦～⑨　各自の卒制テーマに沿った作品制作。
⑩～⑫　展示計画によるマケットと資料の制作から展示発表まで

■テキスト
使用しない

■参考書・参考文献
使用しない

■到達目標
３年次までの学習の成果を見直し、自分自身の方向性を明確にし４年間の集大成を目指した作品表現。

■評価方法
出席50%、課題50%